CONEXIÓN MANGA

No. 91

SUPER
EXCLUSIVA
SAINT SEIYA EN
DVD

TODO SOBRE
SU MITOLOGÍA
Y SUS AUTORES

**NUEVAS
CLASES DE
DIBUJO**

CONEXIÓN
MANGA

EDITORIAL

¡Hola de nuevo, mis queridos otakus! ¿Qué les pareció el Especial anterior? Por sus respuestas veo que les gustó, así que ahora esperamos más sugerencias sobre lo que desean ver en su revista. ¿Les gustó el aumento de paginación? ¿Alguna otra cosita que deseen ver? ¡Escriban! (¡¡Queremos más nenaaaaas!). Goooji...

El tema de hoy es fenomenal: ¡ya tenemos lista la noticia sobre la llegada de Saint Seiya a nuestro país en video y DVD! (¡¡Qué aburrriido!). ¡Goji! Para nosotros esto es una alegría enorme ya que, como les habíamos anunciado en nuestro #87, la empresa Towers Entertainment está por sacarla en estas fechas. (¡¡Y son aburridoooos!). ¡No lo son, lo que pasa es que tú sólo piensas en chavas! (¿Pues es que hay algo más en este mundo?). Si sigues así, le voy a decir a Ángel que te ponga el bozal. (Por eso digo que los Caballeros son muy chidos y que ya me callo).

Bueno, dado lo importantes que son para nosotros los Caballeros, comenzaremos desde hoy con las fichas de personajes de cada Caballero de Hades. Además, les contaremos algo sobre la música de Inu Yasha, y sobre el hipermito de Saint Seiya ¡Chéquense este súper reportaje! Por si fuera poco, y si se quedaron picados con el artículo de Tsubasa Reservoir Chronicle (que ya vieron que no es exactamente una continuación de la lindísima Card Captor Sakurita), les tenemos la misteriosa historia con la que hace nexos: XXXHolic.

Bueno, chamacos, si desean colaborar con nosotros para la Página del Lector o enviar sus fanfics ¡ahora tedrán dos páginas para cada sección! Así, con su ayuda, haremos que Conexión Manga sea 100% interactiva y dedicada a todos ustedes, pues su opinión es lo más importante.

Gracias por hacer de nosotros la revista líder de manga y anime en México y América Latina. Son ustedes quienes tienen el mérito. Bueno, ya no me alargo más. Los dejo con una interesante máxima que leí por ahí:
"Mientras tú descansas, tu enemigo practica".

Ya saben, pórtense como puedan.

ROMY VILLAMIL

CONEXIÓN MANGA

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ
arnulfofm@hotmail.com

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

DIRECTORA
ROMY VILLAMIL

SUBDIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

COORDINADOR CONEXIÓN MANGA
JORGE HERNÁNDEZ (HAWK)

REDACTORES
ADALISA ZÁRATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRÉS MARTÍNEZ
JORGE HERNÁNDEZ LÓPEZ (HAWK)
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
CARLOS GUERRERO
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTÍNEZ
SMYRNA OCHOA

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

CALIDAD COLOR DIGITAL
JORGE H. LÓPEZ (HAWK)
JUAN A. DÁVALOS Q.

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
JORGE H. LÓPEZ (HAWK)

CORRECTORA DE ESTILO
DELFINA FUENTES ALCARAZ

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

CONEXIóN MANGA No. 91
Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281 FECHA DE PUBLICACIÓN: MAYO DE 2004 EDICIÓN CATORCENAL PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. TEL. 5544-7340 IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO ANTE SEGOB Exp. No. 7705 Exp.1/432 "99"/14757 20/MARZO/2000 CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO No. 11069 Exp.1/432 "99"/14757 RESERVA TÍTULO INDA No. 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001 PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMÉRICA COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F. CORREO ELECTRÓNICO conexionmanga@hotmail.com.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

CONTENIDO

5 NOTICIAS

7 EN PORTADA

Saint Seiya en DVD

Conoce a los autores

Mitología en el Manga: los jueces del Averno

14 RECOMENDACIÓN EN MANGA

XXXholic

Crouching Tiger, Hidden Dragon

19 PARA INTERPRETAR EL MANGA

Soft Hentai

22 SOUNDTRACKS

Inu Yasha

25 LA SAGA

Goji y Angel: Alboroto en la Convención 2a. parte

33 ¿QUIERES SER MANGAKA?

Anatomía básica

46 APRENDIENDO MAÑAS

48 EL DRAGÓN CINÉFILO

Gohatto

51 ¡EN LA MATRIX!

53 TRUCOS Y TRIQUES

Yu Gi Trucos Forbidden Memories

55 TEST: Tu pareja en Inu Yasha

57 CONEXIÓN OTAKU

59 PÁGINA DEL LECTOR

El Hipermito de Saint Seiya

63 TOMANDO NOTAS:

Fantasía de Pegaso

65 BUZÓN

67 GALERÍA

NOTICIAS

KILL BILL 2: ¡LA NOVIA HA VUELTO MÁS ENFADADA QUE NUNCA!

La nueva obra de culto del excéntrico cineasta Quentin Tarantino está por entregar su segunda parte en junio de este año, y aunque la página oficial aún no ha soltado la fecha exacta o información extra, ha liberado estas imágenes para que los fans se deleiten con la irredenta masacare de Uma Thurman vengando su honor y a su bebé perdido (los otakus VERDADERAMENTE esperamos otra secuencia de animación como la de la primera entrega). Si aún no han visto esta iconográfica cinta y no pudieron ir al cine, ya debe estar en video y DVD desde el 7 de mayo del presente año. Conexión Manga te la recomienda.

Aquí tienen las imágenes, disfrútenlas.

Link: www.killbill2.com

EVENTOS EN EL SURESTE

En la ciudad de Mérida, Yucatán, se han llevado a cabo desde el año pasado las Jornadas del Anime, Rol y Videojuegos en el Centro de Convenciones Yucatán Siglo XXI, organizadas por Tsubasa Anime (un grupo joven dedicado a la realización de este tipo de eventos en el sureste mexicano). Para este año los aficionados podrán disfrutar de una gran cantidad de eventos relacionados con este tema como el nuevo ciclo de proyectanimes en el Teatro Mérida, en el Instituto de la Juventud de Yucatán (INJUVY) y en el Centro Cultural "Olimpo", donde se exhibirán series como DNAngel, Wolf's Rain, Angel Sanctuary, Aquarian Age, Gals!, la nueva película de Los Caballeros del Zodiaco "Réquiem", entre muchas otras, las fechas son las siguientes:

MAYO:
MIÉRCOLES: 19 en el Centro Cultural Olimpo a las 6 p.m.
VIERNES: 7, 14, 21 y 28 en el Instituto de la Juventud Yucateca (INJUVY)
Calle 64 No. 460 x 53 y 55, Centro
SABADOS: 1, 8, 15, 22 y 29 en el Teatro Mérida a las 10 a.m. (Calle 62 No. 495 x 59 y 61 Centro)

JUNIO:
MIÉRCOLES: 16 en el Centro Cultural Olimpo a las 6 p.m.
VIERNES: 4 y 11 en el Instituto de la Juventud Yucateca (INJUVY)
Calle 64
No. 460 x 53 y 55 Centro
SÁBADO: 5 Y 12 en el Teatro Mérida a las 10 a.m. (Calle 62 No. 495 x 59 y 61, Centro).

JULIO:
4 DE JULIO: Centro de Convenciones Yucatán Siglo XXI.
Habrá concurso de dibujo a color y en blanco y negro, concurso de conocimientos otaku, karaoke, costplay, una miniferia con originales y divertidas actividades, exposiciones, conferencias, torneos de más y diversos videojuegos (consolas, arcadias y PC en red), torneos de trading cards (Yu-Gi-Oh!, Magic, Saint Seiya y Duel Masters), proyecciones, taller de cómic y taller de japonés, demostración de artes marciales, tiendas expositoras, además de personalidades invitadas
del medio.
Para más información visita:
www.tsubasa-anime.com o escríbenos a:
jornadas@tsubasa-anime.com,
tsubasa_anime@hotmail.com o llámanos al
(01) (999) 9 874493 y 9 870853.

NUEVO JUEGO DE INU YASHA PARA PLAYSTATION 2

Bandai Games de Japón ya ha sacado a la venta un nuevo juego de nuestro querdio Inu para el Play 2. Este juego es del tipo RPG con la inclusión de un nue vo personaje: una chica de cabello corto, si quieres ver el tráiler promocional chécate este link: http://www.bandaigames.channel.or.jp/movie/inu2_cm02.asx

NICKELODEON PRESENTA...

NUEVA SERIE
YAKKITY YAK
Lunes a jueves / 7.30 p.m.
Yakkity es un talentoso joven Yak que promete ser un extraordinario comediante que sueña con ser muy famoso.

YU-GI-OH CAPÍTULOS DE SÚPER ESTRENO
Lunes a viernes/ 2:30 p.m.
Nuestros personajes favoritos de Yu-Gi-Oh nos brindan nuevos episodios llenos de grandes aventuras. Yugi y sus amigos están atrapados en un nuevo juego de monstruos, mientras que Kai ba sigue su camino a la isla de Kaiba Corp para las rondas finales del torneo de la ciudad.

¿YA VISTE VAN HELSING?

Ahora que está de moda hacer remakes de viejos conceptos, Christoper Sommers (director de La Momia 1 y 2) nos sorprende con esta producción que se estrenó el 7 de mayo de 2004, en la cual nos remonta a la antigua Transilvania del siglo XIX, que es donde una fuerza del bien encarnará una lucha contra el mal: se trata ni más ni menos que de Abraham Van Helsing, el famoso cazador de la novela de Bram Stoker, Drácula. Para esta producción, Sommers se inspiró en las viejas cintas de los años cincuenta, en las que se mezclaba todo tipo de criaturas sobrenaturales como vampiros y hombres lobo en cintas que rayaban en lo surrealista (por no decir más feo). Ahora, con el advenimiento de los súper efectos esesciales, Sommers nos muestra una ecléctica banda de monstruos clásicos enfrentando a Van Helsing, quien es interpretado por Hugh Jackman (aquél por el que todas babeamos al verlo en el papel de Wolverine), quien une fuerzas a la dama de turno, de nombre Anna Valerious, una bella princesa cuya familia ha estado maldita por el mismísimo Conde Drácula, a quien ambos persiguen y que, acompañado del Monstruo de Frankestein, su fiel ayudante Igor y sus voluptuosas siervas, hará la vida de cuadritos a la pareja y al hermano de Ana quien, para colmo de males, se transforma en hombre lobo. No es un filme muy intelectual, la verdad. Se trata más bien de pura diversión palomera y hollywoodense. Si no te gustó la Liga Extraordinaria, la verdad ni la veas. Si por el contrario, vas con los cuates sólo a divertirte sin exigir mucho del argumento, vela. No saldrás decepcionado.

LA NUEVA PELI DE SAINT SEIYA: TODO UN ÉXITO

Todavía no es una noticia oficial, pero según fuentes de accionistas de Toei se ha anunciado que los resultados cosechados hasta ahora por Overture han cubierto ya TODOS los costos que tuvo para la empresa, faltando aún por obtenerse el dinero del CD de música y del DVD, que aún no han salido a la venta; además, por supuesto, el de los espectadores que puedan ir a ver la película mientras continúe en cartelera.

Estos datos, que son MEJORES de los que Toei esperaba obtener en estas fechas, hacen que la empresa se plantee ahora la estrategia a seguir. Mientras que en un principio tenían decidido estrenar la película en el resto de los cines del país, ahora sopesan la posibilidad de no hacerlo, dejando la emisión tan sólo en las 60 salas que son de su propiedad, asegurándose así que todo aquél que vea la película, la disfrutará en su máxima calidad.

Link: http://www.anime-station.net/index2.php

SAINT SEIYA EN DVD

SOLO PARA TUS OJOS

POR: ROMY VILLAMIL

Como ya les habíamos comentado en nuestro número 87, la empresa Towers Entertainment está por traer a nuestro país la serie completa de Saint Seiya en DVD. Esto ha sido un enorme esfuerzo por parte de la compañía para que México tenga la posibilidad de tener más y mejores serie de anime. Y para saber un poco más sobre este proyecto, platicamos un poco con Sergio Hernández, director de Towers Ent. He aquí la entrevista y lo que se comentó al respecto.

CM: ¿Por qué elegiste Saint Seiya?
TE: Definitivamente porque es un clásico, es una serie bastante bien realizada, y todo un fenómeno en México y Latinoamérica. La demanda del producto es muy grande y no se había dado el caso de que la serie fuera traída en DVD.

CM: ¿Qué tan difícil fue conseguir los permisos y los extras que traerá la serie?
TE: Es un proceso bastante burocrático, ya que debes pasar por varios filtros: la casa productora, la editorial y finalmente, el autor. Todos ellos deben aprobar el proyecto y debes convencer a cada uno para que te den el producto.

CM: Entonces ¿Kurumada en persona sabe que se va a sacar oficialmente en México?
TE: Así es.

CM: ¿Cómo fue que se hizo el contacto con Toei para que se aceptara el proyecto?
TE: Se dio a raíz de que sacamos material de anime como Soul Taker o Sakura, esto comienza a dar una relación con la compañía.

CM: ¿Ellos te llamaron o tú los llamaste?
TE: Forzosamente cuando a ti te interesa algo tienes que buscarlo. Se buscó a Toei y a ellos les agradó la proyección que tiene la empresa a futuro.

CM: ¿Qué va a encontrar el público con éste producto?
TE: Primero que nada, un producto de calidad nacional. Eso es muy importante, ya que no es ni importado ni ensamblado en otros paises, y fue hecho con el esfuerzo de mucha gente. El producto terminado no tiene nada que envidiarle a un producto importado. Obviamente, la piratería pega muy fuerte. Caballeros lleva varios años siendo pirateada, al igual que otras series de anime. Para evitar esto, tratamos de darle un "plus" al público: un miniposter, una litografía exclusiva para México y Latinoamérica, un certificado de autenticidad, información dentro de los menús de los DVd´s, las biografías de los Caballeros (cerca de 80 personajes), reseñas, y los capítulos vienen tanto en japonés con subtítulos en español como doblados al español y sin edición alguna. Al final de cada episodio viene el avance del próximo. Éstas esce-

nas son exclusivas también para México.

CM: ¿Qué visión tienen las empresas japonesas de México como mercado?
TE: Es muy difícil que el extranjero tenga confianza industrial en México, dado el problema de la piratería: empresas de playeras, tenis, cigarros, en el momento en que se dan cuenta de la piratería, empiezan a reaccionar de manera negativa y el medio del video no es la excepción. Es muy difícil convencer a Japón de vender un producto en video, sin embargo se les hace ver que hay un gran número de fanáticos que demandan el producto y que están dispuestos a pagar por él. Pero mientras México siga consumiendo piratería, nos seguiremos atrasando en cuanto a la llegada de nuevas series. Si Saint Sei ya no se vende en original, estaremos cerrando una puerta muy importante en México, ya que las compañías no volverán a dar material a México de este tipo. Su percepción es: "MÉXICO NO ESTÁ PREPARADO PARA EL ANIME". Estamos retrasados diez años en cuanto a cultura del anime se refiere.

CM: ¿Qué requisitos piden las compañías para traer un título determinado?
TE: Hay muchos parámetros sobre los que debemos trabajar. Hay autores que no quieren explotar su obra en ciertos países, ya sea por piratería o por dejar descansar la imagen de su obra, por eso las compañías anuncian que tal obra de repente no está disponible para México. Sí hay series que nos encantaría traer a México, pero que desgraciadamente autores o empresas no dejan traer. Esperamos que los resultados de esto sean buenos para que las compañías suelten sus obras. Las televisoras son otro mercado y su estudio de mercado son muy distintos. Tienen que definirse por el tipo de caricatura que quieren transmitir.

CM: ¿Cómo ha sido la pre-producción de éste producto y cuáles han sido los parámetros que te marca Japón?
TE: Para planearlo, pensamos en los personajes principales. Japón tiene dos maneras de trabajar: te da carta libre en el diseño y producción o te marca todos los parámetros de trabajo específicos. Se optó por la caja metálica por ser atractiva y duradera. Esta presentación se maneja mucho en otros países, pero en México apenas está entrando. En cada caja se van a implementar los emblemas de cada caballero para ser grabadas.

CM: Dos televisoras han tenido los derechos de Seiya en México ¿No les crea algún conflicto con ellas el tener los derechos para video y DVD?
TE: Como te digo, son mercados diferentes. La TV se maneja en base al rating y si una serie no le convence, simplemente la retira. A nosotros no nos genera ningún conflicto. La ventaja que tendríamos nosotros, es que este producto no tendrá la edición que se hizo en TV.

CM: ¿Cuántos años lleva Towers en el mercado?
TE: Dos.

CM: Entonces es un verdadero logro que una empresa tan joven tenga los derechos de tantas series...
TE: Bueno, de Sakura no tenemos los derechos, sólo la distribuimos, pero en realidad es un logro lo que estamos haciendo. El público es quien realmente tiene el mérito de que la empresa subsista.

CM: Vimos en Internet unos sets de DVD para Europa con diseños inéditos para cada DVD. ¿Los de aquí tendrán ése arte?
TE: No, el arte que se nos otorgó es distinto. Además, la presentación que tendremos será otra.

CM: ¿Qué opinas tú sobre la piratería?
TE: Es un problema cultural. Ya se cayó en la costumbre de comprar copia, aunque exista el original. La gente no sabe todo lo que hay detrás de un producto original, y por ello no sabe que no se puede bajar el precio. Nosotros queremos traer series exitosas, pero desgraciadamente no basta con eso, hay que pasar muchos trámites para hacerlo: los permisos, las aduanas, los derechos, la grabación, la impresiones para portada y DVD, trámites de gobernación, la digitalización, el doblaje (que, simplemente, cada minuto de doblaje cuesta 28 dls. El de Soul Taker nos salió en $3,000 dls.) etc. Todo esto te genera costos para tu producto. Por eso, se debe tomar en cuenta de que el precio de un DVD es el justo. El pirata sólo gasta en el grabado y el CD. Lo que realmente cuesta es la obra del autor. Nosotros tratamos de que, encima de todo, el precio sea lo más accesible (el set va a estar en menos de $700.00). Nos gustaría que nos dijeran qué mas quieren ver en los extras de nuestros DVD´s.

CM: ¿Va a salir también la Saga De Hades?
TE: Hades viene después de toda la serie. Primero saldrán estos seis sets con los 114 episodios de la serie hasta Poseidón, luego vendrá la película de Abel en la misma presentación (caja metálica), después la saga de Hades y, si todo sale bien para entonces, la quinta película de Saint Seiya, que será traída directamente para cine.

Platicamos mucho más sobre la piratería y cómo nos afecta, pero el tema da para un artículo por sí solo. Por el momento, los dejamos, esperando que este proyecto se consolide y resulte benéfico para todos. Una recomendación para todos ustedes: lo que nos atrasa es la piratería, cuiden lo que compran y recuerden que está en sus manos que México sea tomado en cuenta o no como mercado para el anime.

Japón piensa que México no está preparado para el anime. ¿Tú qué opinas?

Imágenes©M. Kurumada/Toei Animation/Shueisha

Todos sabemos el nombre del responsable de los adorados Caballeros del Zodíaco: Masami Kurumada, y también sabemos que es el autor de BT'x, pero poco sabemos sobre el resto de sus trabajos publicados y sobre su persona. No haremos una biografía de Kurumada, pues ésta ya ha sido publicada en nuestros números anteriores. En esta ocasión les presentamos su ficha biográfica, junto con la biografía del hombre que se encargó del diseño para el anime: Shingo Araki, el director de animación principal de Saint Seiya. No alargaremos más: entérense de los pormenores y la obra sobre estos dos grandes.

Por : Romy Villamil

- Araki ha participado con grandes maestros como Osamu Tezuka y Yoshitaka Amano.

- "Me aferro, aunque falle en algo"
- Masami Kurumada.

CONOCE A LOS AUTORES DE LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

Shingo Araki

Fecha de nacimiento:
enero de 1939
Lugar de nacimiento:
Prefectura de Aichi.

Este hombre ha estado implícito en muchas de las animaciones que hemos visto desde hace más de 30 años (Muchas incluso las vieron nuestros papás). Araki-sama inicia su actividad como diseñador de personajes en historias infantiles dentro de la casa editora Machi como Ooinaru isan y The Big Estate -Taiyô. En 1963 realiza dos cortometrajes que le valen la atención de Mushi Productions, el estudio de Osamu Tezuka (Jungle Taitei, Astro Boy, Black Jack), quienes le invitan a trabajar con ellos. Es así que en 1964 trabaja como animador e intervalista para animaciones de esta casa como Jungle Taitei (1965) y Susume ! Leo (1966).

Para 1966, Araki monta un estudio con algunos amigos, Jaguard. Durante esta época, participa en Ribbon no Kishi (La Princesa caballero, 1967). En 1970, entra a trabajar a TMS (Tokyô Movie Shinsha, que fue la realizadora del inolvidable Remi), siendo sus aportaciones Ashita no Joe (1970), Mahô no makko-chan (Makko, la sirenita enamorada, 1970), Devilman (1972), Babel II (Su primera experiencia como diseñador de personajes en 1972 y 73), Koya no shônen Isamu (Willy Boy, 1973) y Cutey Honey (1973). En esta producción es donde conoce a Michi Himeno, con quien trabajará arduamente después.

Tanto trabajo le da la suficiente experiencia como para aventarse a fundar su propia compañía: Araki Productions, en 1974. Dentro de Araki Produtions desfilaron varios talentos como Tomoharu Katsumata, Hideyuki Motohashi (Diseñador de personajes de de B'T X), Yokô Himeno, Yueltô (animadora), Tomiko Namiki (animadora) y Kyokô Chino. El trabajo realizado resulta tan estético y bueno, que pronto la compañía se convierte en una casa de Diseñadores de Personajes oficial. Y es así que junto con Michi Himeno la compañía se encarga de realizar los diseños para las versiones animadas de series como UFO Robot Grendizer (en colaboración con el difunto Kazuo Komatsubara), Danguard Ace (1977), Lupin III (1977), Versailles no Bara (La Rosa de Versalles o Lady Oscar, 1979), Ulysse 31 (1980), Inspector Gadget (un episodio piloto), Cat's eye (1983), Aishite Night (1983), Glass no Kamen (Laura, o la pasión del Teatro, 1984), Fuma no Kojirô (1991), y obviamente, Saint Sei ya en 1986, la serie que le abrió las puertas de la fama mundial.

La gente queda fascinada con estos caballeros de enormes pestañas y colores brillantes y Saint Seiya se convierte en un éxito mundial que exige hacer versiones fílmicas. Es así que cuando se preparan las películas animadas, la primer persona en quien se piensa para el diseño de personajes es Araki-sama, quien imprime su excepcional toque en los tres primeros filmes de Saint Seiya: Eris (1987), Abel Helios y La Gran batalla de los Dioses (1988). La película de Lucifer, por su parte, no contó con él directamente como diseñador de personajes, sino como supervisor de animación (Y la diferencia fue notoria).

Ya entrados los noventa, el trabajo de Araki disminuye un poco en cantidad, con Sangokushi, en 1991, adaptación del manga de Mitsuteru Yokoyama (trabajo que no debe confundirse con la secuela trabajada por Seiji Yokoyama y Tadao Kubota), y los OVAS de Babel II, Babel Nisei (1992), en los que el trazo fue tan similar al de Caballeros que no faltó el vivales mexicano que en su época la quiso vender como la "nueva película de los Caballeros del Zodíaco en el futuro" (sic.). También trabajó en Aoki Densetsu Shoot ! (1993), un anime de 45 épisodes muy simpático y en el filme Kindaichi Shônen no Jikenbo (Las aventuras del joven Kindaichi, 1996). Otra serie en la que participó como diseñador de personajes fue Burai et Burai Yamikoutei no Gyakusyû, de 1992, en la que las ilustraciones dejaron boquiabiertos a los fans, por su estilo tan característico. Y si creían que como mangaka no la hace, también realizó una historia corta: Kaze no Jealousy, un mini-manga de su autoría. Después de eso, se ha dedicado más que nada a la publicidad, intercalándola con sus trabajos animados.

Masami Kurumada

NOMBRE: Kurumada Masami
FECHA DE NACIMIENTO: 6 de diciembre de 1953
LUGAR DE NACIMIENTO: Tokyo
TIPO DE SANGRE: ???
TRABAJOS PUBLICADOS:
Sukeban Arashi (1974-75)
Mikeneko Rock (1975)
Ringu-ni Kakero (1977-81, 25 volúmenes)
Mabudachi Jingi (1978)
Shiroobi Taisho (1979)
Raimei-no Zazi (1983-88)
Jitsuroku! Shinwakai (1979-83)
Fuma-no Kojiro (Kojiro y la Tribu Fuma) (1982-86, 10 volúmenes)
Otokozaka (1984-85, 10 volúmenes)
Saint Seiya (Caballeros del Zodíaco) (1986-90, 28 volúmenes)
Shaka (1987)
Koori no Natasha (1988)
Aoi Tori-no Shinwa
Silent Knight Sho (1992, 10 volúmenes)
Akaneiro-no Kaze
Evil Crasher Maya
B't X (1994)
Ringu-ni Kakero 2
Aniki-ni Kike
ANIMAL FAVORITO: El Pegaso (Él mismo afirma: "Soy un pegaso", ¿se nota?).
CARACTERÍSTICAS PERSONALES:
"No suelo comprometerme mucho con mi trabajo".
"Pierdo la cabeza hasta el último momento".
"Me aferro, aunque falle en algo" .
LE AGRADA: La Sinceridad.
NO LE AGRADA: La gente calculadora.
LE AGRADA DE LOS HOMBRES: Que sean masculinos.
Y DE LAS MUJERES: La femineidad.
LE DESAGRADA DE LOS HOMBRES: La falta de clase.
Y DE LAS MUJERES: Que sean fachosas.
¿FUMA O BEBE?:
Fumar: "No suelo fumar menos de cinco cajetillas al día".
Beber: Bebo muchisimo. No estoy contento sino hasta que se me quita la sed.
AUTOS FAVORITOS:
"Llegué a tener un BMW y un Bentz . Ahora tengo un auto doméstico, sencillo, aunque prefiero caminar".

Por: Ana Luisa Espinosa

Mitología

En el mundo no existen, tal vez, cuentos tan célebres y bellos como los grandes mitos de la Antigua Grecia. A lo largo de los siglos sus historias sobre dioses, ninfas, musas y héroes siguen siendo las más hermosas que la fantasía humana haya concebido, ya que logran trasladarnos a un país mágico, lleno de personajes maravillosos.

En Saint Seiya, de Masami Kurumada, dichos relatos se convirtieron en la historia épica más querida entre los fanáticos del manga y el anime. En ella utilizó otros mitos posteriormente, como los nórdicos durante la aventura de Poseidón, hasta retomar de nuevo a los griegos con la ya famosa, idolatrada y venerada Saga de Hades, que ya más de uno debe haber visto y si no, háganlo, se los recomienda alguien que durante mucho tiempo rehuyó conocer a los Caballeros, o Santos, de Atenea, y cuando lo hizo... ya nada fue lo mis mo.

en el Manga:

Los Jueces del Averno

Como su nombre lo indica, la serie hace referencia al mundo del Averno, o del Más Allá, que fue dado por Zeus a Hades, o Plutón, de acuerdo con los romanos, durante la repartición del mundo. Homero, autor de La Ilíada y La Odisea (y un coscorrón a aquellos que no sepan de lo que hablo), lo describe como el mundo subterráneo a donde los almas van después de morir, una vez que las Parcas han cortado el hilo de la vida.

Aquél está formado por tres espantosos ríos, el Estigia, al que los dioses prestan juramento, y una vez dicho no puede ser violado; el Aqueronte, por el cual el barquero Caronte transporta a los muertos y que exige el pago de un moneda de plata llamada "óbolo", por lo que se acostumbraba poner una en la boca del cadáver. Y, por último, el tercer río, Cocito, o de los Lamentos.

Una vez pasados éstos, las almas se encuentran ante las Puertas del Infierno con el perro de tres cabezas, aunque algunos autores dicen que tiene cinco, Cerbero o Kerbero (no, no la mascota de la linda Sakurita, ni Fluffy, de Harry Potter). El mito dice que aquél sólo le ladra a aquellos que no reúnan las condiciones necesarias, aunque su aspecto es terrorífico.

Y es entonces que entran a chambear, por así decirlo, los tres jueces de Hades: Eaco, Radamante (o Radamanto o Radamanthys) y Minos. El primero, que en vida fuera el sabio rey de Egina, posee las llaves de Hades y juzga a las almas procedentes de Europa;

Radamanto se encarga de los asiáticos y Minos, quien siempre lleva un cetro de oro, se pronuncia por los casos dudosos.

Los jueces, una vez realizado el juicio, deciden a donde enviarlos: a los buenos, sobre todo a los poetas, patriotas y sacerdotes, los esperan los Campos Elíseos, donde podrán llevar a cabo todos sus deseos junto al río Leteo, del olvido; y a los malos les espera el negro Tártaro. Existe, además, un lugar especial para los mediocres, el Limbo, donde no sufrirán, pero tampoco serán felices (así que si alguien te dice que "andas en el limbo", ya sabes a qué se refiere). A algunos héroes se les deja descansar en las Islas de los Bienaventurados y muy pocos tienen el privilegio de subir al cielo con los demás dioses, como en el caso de Perseo y Hércules.

Y después de esta clase de mitología algunos se han de estar preguntando: ¿y esto qué tiene que ver con la Saga de Hades? Pues mucho, ya que los tres jueces mencionados son los malos, pero muy malos, de la historia que se encargan de hacerle la vida de cuadritos a Seiya y compañía (como si no tuvieran suficientes problemas ya con Saga y los suyos, ¿cierto?).

Dediquémonos entonces sobre cada uno más a fondo, tanto en su papel en la historia de Kurumada como en sus mitos creados tantos años atrás. ¿Listos?

EL ESPECTRO DEL WYVERN

Nombre: Radamanthys
Edad: 23 años
Estatura: 1.89 m
Peso: 84 kg
Fecha de nacimiento: 30 de octubre (Escorpión)
Tipo de sangre: 0
Lugar de nacimiento: Islas Feroe, Inglaterra

Ataques: Gureitesuto Koshon (Gran Precaución) y Seki Shiki Mei Kai ha (Ondas Infernales)

En la saga: Es, tal vez, el más poderoso de los 108 espectros y el que está más cerca de Pandora, quien aparece como la hermana mayor de Hades, y a la que, si sus propios intereses lo ameritan, sería capaz de traicionar. Se enfrenta a Kanon, quien peleó sin armadura (ésta se encontraba en la Pared de las Lamentaciones), y fue destruido una vez que el Caballero de Géminis lo apretó entre sus brazos y lanzó su Explosión Galáctica, acabando con ambos.

Mito: Hijo de Zeus y Europa, una joven princesa fenicia a la que el dios (famoso por ponerle el cuerno a su esposa, Juno), sedujo tomando la forma de un toro blanco y después la raptó hasta las costas de Creta. De la unión también nació Minos, y ambos fueron criados por el rey Asterio, posiblemente una divinidad. Junto a su hermano gobernó Creta con gran rectitud y conquistó el Asia Menor para su hijo Eritro y la isla Quíos para Enopio. Habitó Beocia y se casó con Alcmena, madre de Herácles y viuda de Anfitrión, y se dice que la boda se llevó a cabo en el Hades.

EL ESPECTRO DEL GRIFO

Nombre: Minos
Edad: 23 años
Estatura: 1.84 m
Peso: 72 kg
Grupo sanguíneo: A (y aquí termina el parentesco con Radamanthys, en la saga, claro,)
Lugar de nacimiento: Oslo, Noruega
Ataque: Cosmic Marionettion (Marionetización cósmica)

En la saga: Otro de los generales de Hades, alcanzó a Los Caballeros de Bronce antes de que llegaran a Elysion, el lugar sagrado del Averno, y se enfrentó con Hyoga (ya saben, a cada caballero le toca un malo). A pesar de tener la habilidad de controlar a sus rivales, fue derrotado con el Aurora Execution del Cisne y murió al intentar llegar a Elysion sin protección, ya que a ese lugar sólo llegan los dioses, o los que han alcanzado el Octavo Sentido.

Mito: Producto de la unión entre Zeus y Europa, fue rey de Creta, o Cnosos, como también se le conoce a este reino que por mucho tiempo se creyó que no existía. Fue famoso por su sabiduría y justicia, lo que le valió para después de su muerte ser Juez de los infiernos. Fue esposo de Pasífae y padre de Ariadna y Fedra (¿les suena el nombre, fanáticos de Saint Seiya?). Algunos historiadores creen que Minos era un título real o dinástico de los soberanos cretenses, como el César para los romanos, por lo que puede que sea éste el rey Minos, o tal vez no, que se cuenta en la aventura de Teseo y el Minotauro aunque podría ser, ya que fue Ariadna, gracias a un hijo suyo, quien guió al héroe por el famoso laberinto. De ser él, murió a manos de Teseo, y al poco tiempo Creta fue invadida por los griegos y su cultura desapareció.

EL ESPECTRO DE LA GARUDA

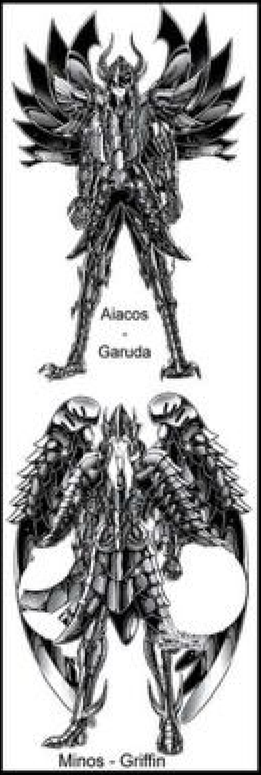
Nombre: Aiakos o Aiacos (Eaco)
Edad: 22 años
Estatura: 1.86 m (altos todos, ¿eh?)
Peso: 85 kg
Grupo sanguíneo: B
Lugar de nacimiento: Nepal
Ataques: Garuda Furappu (Alas de Garuda) y Gyarakuteika Fryujo (Ilusión Galáctica)

En la saga: El tercer general de Hades, mas no por eso el menos fuerte, ya que se tuvo que enfrentar con el duro (y guapo) Ikki de Fénix. Al iniciar el ataque, Aiakos marcó una X en el piso, indicando el lugar donde moriría nuestro querido caballero, y después de un segundo ataque, Ikki continúa vivo, esto porque la misma técnica no funciona dos veces contra un Santo. Como la leyenda cuenta, el Fénix renace y renace, así sucede en la batalla y es al fin derrotado (lero, lero, por meterte con el papito).

Mito: Otro hijo de Zeus y de la ninfa Egina hija, a su vez, del río Asopo. Fue el rey de Eginea y padre de Telamón, otro de los héroes griegos famosos. Reconocido por su gran amor por la familia, fue uno de los que edificaron los muros de Troya (de la que, por cierto, pronto viene una película con el otro papito, Brad Pitt, el chulo de Orlando Bloom... ejem, creo que ya me desvié del tema). Como en el caso de los otros tres, fue nombrado Juez del Infierno después de muerto, siendo los tres de los pocos a los que Zeus les concedió la juventud eterna (lo que es estar bien conectado con los de "arriba", ¿no?).

Bien, hasta aquí llegamos, espero que hayan disfrutado este recorrido por la mitología griega y, claro, de su serie favorita, Saint Seiya (y no saben el compromiso que es, ya que muchos, pero muchos, son fanáticos de hueso colorado y yo, una simple mortal, je, je).

Por supuesto, existen miles de referencias en las demás partes que conforman las aventuras de Seiya, Shun, Ikki y compañía, por lo que si les gustó, si este humilde trabajo no los decepcionó y si están interesados en saber más de sus personajes favoritos y sus mitos más allá de Masami Kurumada, créanme que con todo gusto les serviré. Esta historia continuará...



XXXHOLIC EL PRECIO DE UN DESEO TRIVIAL

Por: ADALISA ZÁRATE

Género: Shojo (manga para chicas)
Para mayores de: 16 años
Encontrarás: Misterio, una buena moraleja, giros argumentales imprevistos

La vida del estudiante japonés Kimihiro Watanuki es bastante común, lo cual lo hace ser el candidato perfecto para protagonizar un manga. Un día, mientras caminaba por la ciudad, siente un extraño dolor, su cuerpo deja de responderle y es guiado hacia una tienda de nombre XXXHolic donde la dueña, una extraña mujer, que se hace llamar Yuuko le dice que le cumplirá cualquier deseo que pida.

Kimihiro sólo tiene uno: dejar de ver espíritus. Lamentablemente, no tiene nada con qué pagar el deseo, por lo que Yuuko le ofrece un intercambio sencillo: el deseo por los servicios de Kimihiro como asistente de la tienda hasta que pague el valor del mismo.

Muy pronto, Kimihiro descubre que la tienda de Yuuko no es un lugar común y corriente. Por un lado, tiene a Maru y Moro, las dos asistentes de Yuuko que aparentan ser dos niñas de no más de diez años que tienen dos particularidades: tienden a repetir como loritos la última palabra que escucharon y no tienen alma. Por el otro, la colección de objetos en la parte de atrás es verdaderamente sorprendente y entre las primeras cosas que se encuentra está nada menos que el Bastón Original de la Capturista de Cartas.

Mientras Yuuko habla de sus tesoros –y del origen de éstos- llega el primer cliente de la tienda. La Cliente es una mujer delgada que, originalmente, no parece tener ningún deseo, pero finalmente le confiesa a Yuuko que su dedo meñique izquierdo está medio paralizado y que le gustaría poder moverlo. Mientras explica su situación, Kimihiro puede ver cómo se forma una nube negra alrededor de ella.

Yuuko pregunta, mucho más seria de lo que Kimihiro la recuerda, si la joven tiene algún vicio. Cuando ésta responde que no, la nube en sus manos crece. Con una mueca, Yuuko accede cumplir el deseo, entregándole a la joven un anillo.

El anillo, explica Yuuko, curará la parálisis, pero la joven no debe quitárselo jamás.

Al día siguiente, la chica regresa para agradecer que la cura funcionó, pero Kimihiro puede ver que la nube, apestosa y negra, ha crecido de forma sorprendente y reaparece con mayor vigor cada vez que la joven abre la boca. Una vez más, Yuuko le advierte que debe decir la verdad de su corazón con sus labios, pero la chica no escucha sus consejos. Para Kimihiro es obvio que la nube está formada de las mentiras compulsivas de la mujer y entre más habla, el tamaño y el olor de la nube se vuelven más insoportables.

Regresando de la escuela, Kimihiro se vuelve a topar con la mujer y decide seguirla de manera discreta Mientras la observa, la nube crece a alturas insospechadas puesto que la mujer sigue diciendo mentiras a diestra y siniestra, de tal manera que es más fácil para Kimihiro seguir la nube que ver a la mujer. Es entonces cuando ve algo terrible: el anillo, ennegrecido, se está rompiendo, y ante el horror de Kimihiro, a media calle, la mujer decide quitarse el anillo para verlo de cerca... y queda completamente paralizada sin poder quitarse del camino de un camión que pasaba.

XXXHÓLICOS ANÓNIMOS

Lo anterior es el resumen de los 4 primeros episodios de uno de los nuevos mangas de CLAMP, XXX-Holic, donde las famosas mangakas exploran un lado bastante oscuro de la humanidad: los vicios.

Con la excepción de Kimihiro, y cinco clientes muy particulares que aparecen al principio del segundo volumen, todos los problemas de los clientes de Yuu ko tienen origen en un vicio: las Mentiras, las Drogas, el Alcohol, Internet, el vicio que nombren, está ejemplificado. Y a manera de una desintoxicación a la brava, Yuuko promete que los deseos que le pidan serán cumplidos a costa de lo más preciado que tiene la persona que pide el deseo... y que usualmente es la llave de su vicio. Y si bien no todos son lo suficientemente fuertes como para renunciar a su adicción (la misma Yuuko fuma como chimenea), de cuando en cuando aparece un cliente que logra sobrevivir a la fuerte técnica de Yuuko.

Yuuko misma es un misterio. Sabemos que no es su nombre, pues se lo informa sin ningún miramiento al confundido Kimihiro. Como otros dos seres en el Multi-verso CLAMP, tiene la capacidad de viajar entre las dimensiones a voluntad, así como de enviar a la gente a otras dimensiones y, aparentemente, es la única en el universo sin un doble. Por esta característica particular, Yuuko tiene una doble función en el manga: es el centro en el cual muchos crossovers y cameos tendrán lugar a lo largo de la historia. Así, cuando se enferma de gripe manda a Kimihiro a su farmacia preferida, Lawful Drug, tiene entre sus tesoros el báculo Clow, a dos Mokonas de colores diferentes y, por supuesto, su cliente más famoso es el joven Shaoran de Tsubasa Chronicle Reservoir. Conforme pasa el tiempo, Kimihiro comienza a sentirse más y más intrigado por la existencia de su jefa, y por sus razones para actuar como actúa.

PERSONAJES

Yuuko:
Su pseudónimo completo es Yuuko Ichihara. Nadie sabe qué edad tiene y aparentemente su única ocupación es conceder deseos. Llamarla Excéntrica es quedarse corto, y aparentemente no tiene el concepto de ideas como "espacio personal". En los siguientes volúmenes se descubre que tiene una conexión misteriosa con el mago Clow.

Kimihiro Watanuki:
Este pobre chico nació para sufrir. Su apellido mismo significa "Primero de abril" lo que, en el calendario norteamericano/inglés, lo identifica como el Día de los Inocentes o de los tontos. Tiene la capacidad de ver espíritus, y desea deshacerse del problemita por lo que debe trabajar como asistente/conserje de la tienda de Yuuko. Está completamente enamorado de su compañera Himawari y, aparentemente, tiene problemas con su familia.

Himawari:
La compañera de escuela de Kimihiro, siempre alegre y jovial. No se sabe mucho de ella y, por lo pronto, no tiene idea de lo que ocurre con Kimihiro y su trabajo, pero conociendo a las CLAMP, eso cambiará muy pronto.

Maru y Moro:
Las dos asistentes oficiales de Yuuko, no parecen tener inteligencia alguna (sabemos que no tienen alma, pero ésa es otra historia). Su única función, aparentemente, es hacer eco a las órdenes de Yuuko y molestar a Kimihiro con su presencia.

¿Y DÓNDE LO CONSIGO?

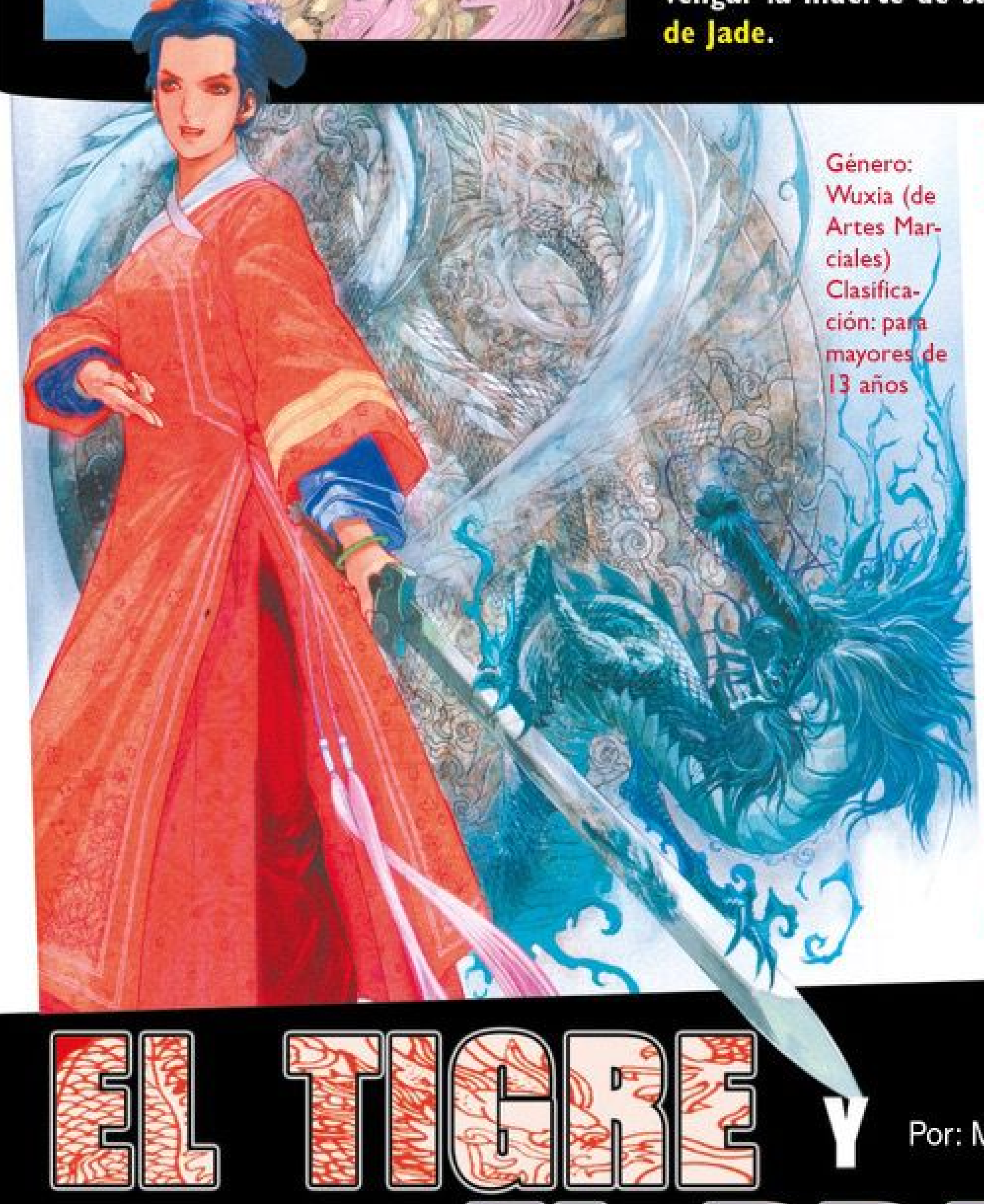
Los tres volúmenes que han salido a la fecha en Japón pueden conseguirse por los medios convencionales: tiendas de cómics bajo pedido y tiendas de Internet. La presentación de los mangas es impecable, mostrando la creciente preocupación de CLAMP por este aspecto (ya desde Clover se notaba que las chicas no estaban conformes con el mismo formato usado por todos los demás). Cada portada tiene un tema diferente, ejemplificado por el broche en el cabello de Yuuko, comenzando con las mariposas.
Dada su conexión con Tsubasa Chronicle Reservoir, también se puede conseguir un calendario de ambas series.

Para los que no leen japonés, sin embargo, la cosa es simplemente de paciencia. Del Rey anunció que el primer volumen de XXXHolic será publicado en abril y que, al igual que Tsubasa Chronicle Reservoir, será publicado en su totalidad.

Si eres un fan acérrimo de CLAMP, XXXholic no puede faltar en tu colección. Si apenas estás comenzando, ya sea porque te guste Card Captor Sakura o X, el estilo ha cambiado bastante por lo que puedes llevarte una sorpresa, pero, ¿no es aburrida la vida sin una sorpresa de cuando en cuando?

©CLAMP/KODANSHA

Pues todo el mundo y su tía (además del perro y el perico) vieron la película Crouching Tiger, Hidden Dragon (El Tigre y el Dragón, como se le conoció en México), y ya sabemos que es la historia de Li Mu Bai, un gran guerrero, que decide regalar el Destino Verde, su antigua y poderosa espada, a un amigo muy querido. Pero un misterioso personaje roba la espada, por lo que Li debe recuperarla, al mismo tiempo que busca vengar la muerte de su padre a manos de Zorra de Jade.



Género: Wuxia (de Artes Marciales)
Clasificación: para mayores de 13 años

Pero en esta ocasión no vamos a comentar la película. Crouching Tiger, Hidden Dragon está basada en una serie de novelas del autor chino Wang Du Lu, uno de los escritores del género Wuxia (de Kung Fu) más influyentes de su época (allá por la década de 1930). Su obra más reconocida es la serie de cinco novelas que en conjunto se llama La Pentalogía Grulla - Hierro.

La película Crouching Tiger, Hidden Dragon está basada en el cuarto libro de esta pentalogía, que son:

LIBRO 1: Crane frightens KunLun (La grulla atemoriza a KunLun)

LIBRO 2: Precious Sword, Golden Hairpin (Espada preciosa, Prendedor de cabello Dorado)

LIBRO 3: Sword Force, Pearl Shine (Fuerza de Espada, Brillo de Perla)

LIBRO 4: Crouching Tiger, Hidden Dragon (Tigre Agazapado, Dragón

EL TIGRE Y EL DRAGÓN

Por: Macbeth

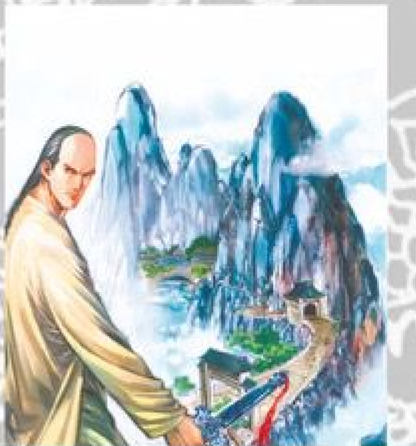
Escondido)

Libro 5: Iron Knight, Silver Vase (Caballero de Hierro, Vasija de Plata).

Y ahora sí, después del obligado breviario cultural, podemos entrar en materia como se debe.
Andy Seto es el hombre a quien le debemos ser capaces de leer ahora la pentalogía completa, en forma de novela gráfica seriada. Ha estado en el negocio de los cómics por algo así como veinte años, entre sus múltiples trabajos se encuentran: Cyber weapons Z, Story of the Tao, King of Fighters y Saint Legend. Es gracias a sus capaces manos que esta serie es verdaderamente impresionante en el sentido visual.
Por supuesto, si Crouching Tiger, Hidden Dragon es la cuarta novela de una serie de cinco, los primeros números nos muestran los primeros libros, y con ellos, todos los antecedentes para comprender los detalles de la película que se nos hayan podido escapar.
Los primeros cuatro volúmenes presentan la historia de Yu Shun Lien y Li Mu Bai. Cada uno es un maestro en las respectivas artes marciales que practican. Yu es la hija de un anciano maestro de artes marciales y está decidida a continuar con el legado de su padre. Li, por su parte, es el portador de la increíblemente poderosa espada "Destino Verde". El caso es que un amigo de él lo engaña para que pelee contra Yu como una forma de pedir su mano. Li gana, pero no pide casarse con Yu porque sabe que ya está prometida a otro, y no quiere crear conflictos. Cuando el padre de Yu muere, Li obedece la última voluntad del anciano y la ayuda a completar su matrimonio arreglado.
Una gran parte de los primeros cuatro volúmenes narra el conflicto entre la familia de Yu y el dueño de un arma también de inmenso poder, Yu Gan Cheng, poseedor de la Lanza Dorada. Su esposa, Jeng Ho, está decidida a trabajar con él para vengar la muerte de su padre, quien resulta que murió a manos del padre de Yu. Todo esto culmina en una confrontación de proporciones épicas que verdaderamente vale la pena presenciar.

En el quinto volumen comienza la historia de Zorra de Jade (que para el cuarto libro, o sea la película, ya es una anciana). El número comienza con Zorra de Jade robando de un santuario una perla del tamaño de un puño. Nan Chiang, su cuñado, la descubre y ambos pelean, hasta que ella lo chantajea miserablemente diciéndole que la entregue, que le diga a su hermano, así que la deja ir. A los pocos días el hermano muere, y Nan Chiang ofrece hacerse cargo de Zorra de Jade. No mucho después, Zorra encuentra en una caja que su marido jamás había permitido que tocara el "libro de las formas sagradas del Kung Fu", con los secretos para perfeccionar todas las técnicas del Kung Fu Wudan. Como el hermano de Nan Chiang era sordo, el libro tenía figuras para ilustrar todas las posiciones de las técnicas, lo cual sirvió perfectamente a Zorra de Jade, ya que nunca aprendió a leer.
Zorra de Jade mata a Nan Chiang para ser la única poseedora del libro, pero sus ojos verdes la delatan, ya que quien asesinó a Nan Chiang tenía los ojos de ese color, así comienza la persecución, por lo que se ya no puede vivir más en su ciudad.
En su huida conoce precisamente a Jen, a cuyo padre salva de salteadores de caminos, así que en agradecimiento la lleva a su pueblo a vivir para que la proteja y le enseñe Para poder quedarse Zorra se tiene que casar y su marido, Jen y ella estudian Kung Fu utilizando el libro de formas sagradas, sólo que el esposo no le enseña todas las técnicas a Zorra y sí a Jen, quien rápidamente se vuelve mejor que la propia Zorra.
El volumen termina con Jen cara a cara con el bandido más temido de la región, Nube Oscura...
Y no, esta vez no los dejo en suspenso por malo, sino porque es el último número que ha salido (por lo menos en inglés, pero yo no leo chino) así que si he logrado interesarlos un poco en esta gran, gran obra de arte (literalmente, porque los dibujos y el color son excelentes, además de variados e estilo, pero siempre fieles al diseño de cada personaje) habré cumplido bien con mi trabajo. Por otro lado, tal vez tenga que luchar batallas épicas como las de la historia por conseguir el último número que quede en la tienda, pero ni modo. Gajes del oficio.
El primer volumen de esta serie fue originalmente publicado en Hong Kong en noviembre de 2002 (y sigue publicándose) por Neosun Company Limited y la versión en inglés la llevó a Estados Unidos
Comics One, la única compañía que edita cómics de Kung Fu chinos en ese país.
Bueno, como siempre, me he excedido en mis delirios, pero antes de salir huyendo no puedo evitar decirlo otra vez: léanla. De verdad que no se van a arrepentir.

© Neosun Company Limited, 2003



PARA INTERPRETAR EL MANGA

CLICHÉS X SOFT HENTAI

¿Qué creen? El Lobo se enfermó de gripe y hoy no podrá escribir esta sección. ¿Habrá sido porque le arrojé un balde de agua fría mientras dormía? En fin, como yo soy muy buena onda, decidí salir al quite y ahora les hablaré del Soft Hentai (Hentai Suave), el cual es cada vez más utilizado en manga y anime para atraer al público masculino. Así que ahora les voy a explicar ampliamente qué es el Soft Hentai para que disfruten a gusto.

Por: Goji

SOFT HENTAI

Podría decirse que es la versión súper descarada del Fan Service. Como ya se explicó, son muchos los animes que se valen del atractivo visual para llamar la atención del público masculino en series como Saber Marionette J o Reiko Mikami. Sin embargo, parece que los Otakus quieren ver cada vez más escenas subidas de tono, ya no sólo en la animación hentai, sino hasta en el anime shonen y shojo.

Parece que fue ayer cuando lo mas "atrevido" que uno podía ver aquí en México eran las sexies transformaciones de Gigi. Aunque en Japón ya desde los 70's los animes presentaban personajes como Cutey Honey y Fujiko Mine las cuales con sus provocativas curvas y escenas de desnudos se volvieron ídolos de los Otakus "setenteros". Con el correr de los años, las escenas descaradas en los animes comenzarían a subir cada vez más de tono. ¿Se acuerdan de la escena de Bulma bañándose? Así pues, a principios de los 90's empezaron a surgir series como Ranma 1/2 en donde de plano Ranma-chan y Shampoo mostraban "abiertamente" sus lindos encantos (con énfasis en "abiertamente") ya que en esta serie se mostraban varios desnudos. Cada vez fueron más las series que comenzarían a incluir escenas pícaras en sus historias hasta llegar al punto de mostrar animes 100% ecchi.

Y EL HENTAI LLEGÓ A LA TV

Hasta finales de los 80's sólo podíamos ver escenas subidas de tono -sin llegar a mostrar relaciones sexuales- en los OVAS de acción y aventuras (por supuesto, los animes hentai están descartados pues ellos desde siempre han sido "mega-explícitos). En esa época estaba prohibido siquiera hacer una insinuación de tipo sexual en el anime que se transmitía por TV. Así pues, en OVAS como Guyver, Silent Möbius, Video Girl Ai y otros se podían mostrar no sólo desnudos sino también escenas pícaras y hasta insinuaciones sexuales como la transformación del Guyver femenino en "Guyver fuera de control" o la escena en que un monstruo viscoso rodea a Katsumi Liqueur mientras se bañaba (Silent Möbius) las cuales casi parecían sacadas de un OVA de Urotsukidöji. A finales de los 90's las insinuaciones sexuales comenzaron a ser más directas, no sólo en los OVAS sino también en el anime transmitido por TV y con esto fueron necesarias ciertas reglas para aquellos animes que querían mostrar un poquito "más" y se decidió darles el nombre genérico de ¨Soft Hentai¨ para diferenciarlo de los animes hentai más "fuertes" que sólo se podían ver en los OVAS.

Pero, ¿cuál es la diferencia entre un anime hentai y uno Soft Hentai? En ambos hay escenas pícaras y las protagonistas son siempre chicas hermosas y de muy buen cuerpo a las cuales terminamos viéndoles hasta el "apellido" y, por supuesto, en ambos casos se toca el tema de las relaciones sexuales. La diferencia radica en cómo se toca el tema del "sexo". Es obvio que el tema principal -y a veces el único- de los animes hentai es el "sexo", razón por la cual son animaciones en exclusiva para video o DVD. Si bien es cierto que en el Soft Hentai el "sexo" es uno de los temas principales, NO ES EL ÚNICO TEMA.

En el Soft Hentai SÍ hay una trama bien definida y los temas sexuales son tratados muchas veces en tono de comedia -chavos que están que se les "queman las habas" por tener su "primer acostón", chicas "modositas" que tienen sueños eróticos, etc.-. Los diálogos, por supuesto, son más "abiertos" en lo referente a la sexualidad, podemos ver a dos chavas platicando no de su primer beso (como ocurriría en un anime shojo) sino de si ya perdió la virginidad y hasta llegan a hablar de con cuál chico les gustaría "acostarse". En cuanto a las relaciones sexuales, a diferencia de los animes hentai (en donde éstas son bastante explícitas), en un Soft Hentai las escenas de "sexo" sólo son insinuadas, y además no hay "acostones" a cada rato; de hecho, en el Soft Hentai sí se dan razones válidas para que dos personas terminen "haciendo el amor"

¿QUÉ HISTORIAS SE PUEDEN CONSIDERAR SOFT HENTAI?

Por dar algunos ejemplos, en un anime Fan Service como Love Hina la trama no llega más allá de las clásicas escenas pícaras (Keitaro entrando a las aguas termales cuando Naru se está bañando, tocarle el trasero cuando el menso se tropezó, etc.) y, de hecho, el nivel de erotismo se reduce más en el anime que en el manga (Naru nunca aparece desnuda en el anime ¡Buaaa!), y aunque se deja entrever que los personajes sí llegan a pensar en el "sexo", nunca pasan de "sueños eróticos".

Por otro lado, en animes Soft Hentai como Ikki Tousen además de las consabidas escenas pícaras, hay escenas más "fuertes" en donde se deja muy en claro que sí hubo "circo maroma y teatro y títeres a las cuatro" -pa´ que me entiendan, "sexo"-. En estas series, desde el "opening" se deja entrever de qué tratará la trama con escenas insinuantes y acercamientos más que atrevidos a las diferentes partes del cuerpo de las protagonistas.

Por supuesto, por su temática, este tipo de series no pueden transmitirse en un horario familiar. ¡Sólo imagínense! Así pues, estas series sólo pueden ser vistas en horario nocturno -de preferencia a medianoche- y cuando estos animes son transmitidos en televisión por cable se hace la advertencia previa de que el programa no es

apto para menores de edad.

LOS PRIMERITOS SOFT HENTAI

Uno de las primeras animaciones para TV que comenzó a tratar los temas sexuales de forma más abierta sería creación de Masakasu Katzura. Por supuesto, nos referimos a D.N.A. 2, serie de 26 episodios cuya trama gira en torno a Karin, una hermosa viajera del tiempo que viene del futuro para detener al "looser" de Junta, el cual está destinado a convertirse en el mega-playboy que dejará embarazadas a 100 mujeres, con lo cual iniciara una horrible explosión demográfica. En este anime, las insinuaciones sexuales están a la orden del día -además del tan agradecido Fan Service- y, si bien Katsura ya había tocado estos temas en sus trabajos anteriores, ésta era la primera vez que lo hacia en un anime para televisión.

Por otro lado existen series que, sin ser Soft Hentai, muestran escenas bastante ecchi (pervertidas) tal es el caso de Devilman Lady, en particular un capítulo que muestra mujeres atadas a merced de un demonio bastante "calenturiento". Incluso, en series como Evangelion podemos ver escenas Soft Hentai como aquélla en que Misato y su "pior es nada" hacen el amor, durante más de tres minutos no vemos más que uno de los muebles de la habitación de Misato, pero los gemidos de ellos dos nos dejan muy claro que están jugando ¨manitas calientes¨.

Otros animes como Rizelmine, llevan el tema erótico al lado cómico y aunque es un anime a todas luces fetichista (hay de todo: lencería, bondage, "lolitas", etc.) esto se diluye con tantas escenas cómicas. Por ejemplo, tenemos la "primera vez" de Rizel y su novio Motoua. Como Rizel es tan inocente y no sabe qué hacer, decide seguir -paso a paso- un manga "echii" que cuenta la "primera vez" de una pareja. Al final, tanto Rizel como su enamorado terminan juntos en la cama y entonces ella... ¡se duerme!, ya que el manga dice textualmente: y al final, los jóvenes amantes "durmieron juntos". ¡Qué cosas! ¿No?

Pero sin duda uno de los animes Soft Hentai más populasión por cable, por supuesto hablamos de Sakura Mail -y no estoy hablando de mi querida Card Captor, ¿eh?-. En esta serie (que de plano no es para niños) las indirectas eróticas, más que indirectas son "directísimas". Urara, la bella protagonista, está dispuesta a TO-DO con tal de conquistar a su gran amor Touma-chan, desde cocinar usando sólo un diminuto delantal, hasta ofrecerse a tallar la espalda de Touma de una forma "muy especial". En Sakura Mail impera el romance, pero los diálogos referentes al "sexo" son bastante serios y aunque no hay relaciones sexuales en este anime, Touma tiene fantasías bastante "calenturientas" en donde se imagina a Urara y a otras chavas complaciendo todos sus ¨calenturientos¨ deseos.
El Soft Hentai nace a raíz del deseo del público masculino de ver escenas que van un poco más allá del simple Fan Service, pero uno se pregunta: si ahora ya es posible ver Soft Hentai como Sakura Mail y Rizelmine, ¿qué tan fuerte será el Soft Hentai en el futuro?

Y yo de plano aquí le paro -no vaya a ser que Ángel venga a dar me mis "cocos" por escribir estas cosas-. En el próximo número regresará el Lobo (por desgracia) para concluir este tema.
Y sólo me resta decir...

GOJI IS THE BOSS! Ups, perdón.
OTAKU 4-EVER!

Silent Möbius © Kia Asamiya/ Estudio Tron.

Love Hina © Ken Akamatsu. 1999.

Sakura Mail © U-Jin.

INU YASHA

MÚSICA QUE TRASPASA EL TIEMPO

Por: ANA LUISA ESPINOSA

La banda sonora dentro de una serie siempre es importante, y en este caso nos vamos a referir a la serie consentida del momento (no, no es Sakura), sino Inu Yasha, que estuvo a cargo del compositor Kaoru Wada que, además de instrumentar la serie animada y las películas del semidemonio, en su haber tuvo la misma labor con Ninja Scroll y Alien Defender Geo Armor, 3x3 Eyes, además de Record of Lodoss War: Chronicles of the Heroic Knight.

Pero si esto no fuera poco, fue Wada quien puso la música para una serie que es muy querida por los otakus de hueso colorado y veteranos, como es la Saga de Harlock, en su inolvidable aventura El anillo del Nibelungo. Y por todo esto, podemos darnos cuenta de que estamos hablando de oro puro.

Y ahora sí, pasemos a lo que nos interesa, que son los soundtracks de Inu Yasha, haciendo hincapié en que a los que nos vamos a referir son aquellos más fáciles de conseguir por los fanáticos en el país, pero en caso de que me faltara alguno… por favorcito, háganmelo saber, ¿sí?

INU YASHA, ORIGINAL TV SOUNDTRACK I
38 TRACKS

Portada: Aparecen Kagome e Inu Yasha hasta el busto, ella con el inconfundible uniforme de marinerito, sonriendo, mientras que él porta su espada y mira retadoramente (como si estuviera diciendo ¿a ver quién se atreve a comprarme, eh?). De fondo, tienen una tela clásica japonesa.

Características: como su nombre lo indica, es la banda sonora de los primeros capítulos, y donde encontramos las melodías características de cada personaje, desde los principales, Shippo, Miroku y Sango, sin olvidarnos del bello Sesshomaru y del malvado de Naraku. La mayoría de las melodías nos transportan a la época del antiguo Japón, las interminables batallas, los momentos de "relajo" y los románticos, como el tema de "Kagome e Inu Yasha". Una que me merece la atención es el track 18, que lleva como título "Sientate" (ya saben, por eso de la orden de Kagome al pobre Inu, je, je). Contiene, además, el tema del opening y el ending, Change the World, interpretada por el grupo V6 y, mi favorito, My Will, por Dream, ambos en su formato para televisión.

¿Por qué comprarlo? Es el primero, por lo que no puede faltar en la colección, además de que varias de sus melodías son atractivas (y, por supuesto, por My Will… es broma).

INUYASHA, ORIGINAL SOUNDTRACK II
32 TRACKS

Portada: de nuevo con tela japonesa de fondo, aparecen los buenos de la historia, del lado izquierdo Miroku, de perfil y Kagome, sonriendo. En el centro, Shippo, con su eterna cara de risa y el pequeño Myoga, el mayordomo de Inu. Del lado derecho, Sango, con su mascota en el hombro, y el mero mero Inu Yasha, de nuevo con el gesto retador (¿también te vas a comprar éste?).

Características: siguiendo el mismo corte que el anterior, ya sin tantas melodías, de hecho encontramos las canciones I am y Fukai Mori, opening y ending respectivamente, que no están tan mal, la primera muy movida y la segunda más suave, aunque sin el mismo carisma que las primeras.
Conservando su orientación oriental como el primero, no hay que menospreciar algunos tracks, como el sexto, que nos recuerda el momento en que Inu Yasha se enfurece de verdad, la bonita Rin y Sesshomoaru (Track 13) y las dos últimas, el Poema de Inuyasha (Track 31), que es una especie de popurri con las melodías de ambos CD´s, y Homage for Inuyasha (track 32), una suave, y a la vez triste, composición en piano.

¿Por qué comprarlo? Como ya dije, tiene varios tracks semejantes al anterior, pero por los últimos dos vale la pena el gasto, se los garantizo.

WIND, SYMPHONIC THEME COLLECTION
10 TRACKS

Portada: aparece Inu Yasha sólo de perfil, con pétalos de cerezo a su alrededor y el fondo blanco. El estilo del dibujo es hecho a lápiz, como el del manga, y en esta ocasión su rostro tiene una expresión tranquila, mirando al horizonte.

Nota: en algunas partes he visto otra portada en la que el título aparece en primer plano y los tonos que rodean a Inu son más intensos, pero son la misma.

Características: ésta es una pequeña joya que me encontré durante mi búsqueda de los soundtracks y vaya sorpresa que me llevé. En su mayoría arreglos del propio Wada, son las versiones sinfónicas de diversas canciones de la serie, encabezadas por Change the World, pasando por Every Heart, Grip!, hasta la consentida (tal vez sólo mía) My Will. Kazuki Kuriyama, Toshihiko Sahashi, entre otros, participan en este pequeño tributo a la serie. Muchos violines, trompetas, y de vez en cuando guitarra eléctrica y batería.

¿Por qué comprarlo? Sólo para muy fans o, en su caso, para amantes de la música clásica y/o grandes bandas, pero muy recomendable en cualquiera de los dos casos.

Llevar a Inu a vacunar

kagome

INU YASHA THE MOVIE: THE CASTLE BEYOND THE LOOKING GLASS O.S.T. MOVIE II
37 TRACKS

PORTADA: en una versión aparecen sólo Kagome e Inuyasha, éste último empuñando su espada y tomando a la chica por el brazo, ambos con una expresión de miedo, por parte de ella, y fiereza por Inu (para variar). Otra versión, más extendida, están Miroku y Sango de perfil hasta el fondo, Shippo, Kirara, Inu furioso (y realmente lo está) dentro de una bola de fuego, y una chica de largo cabello negro azulado (aunque aquellos aparecen en la contraportada en la primera versión)
CARACTERÍSTICAS: estamos ante la música de otra de las tres películas de las aventuras de Inu y compañía que, como pueden ver, vaya que sí tiene melodías, pero que en realidad se parecen mucho a la del CD anterior, de nuevo haciendo gala de las melodías de batalla o las que hacen referencia al malo del momento y una que otra romanticona.
¿POR QUÉ COMPRARLA? Si ya eres fan de la serie y te gustó la película la puedes comprar, eso si no terminas saltándote algunos tracks por su ritmo repetitivo.

INU YASHA MOVIE TOKI O KOERU OROI
29 TRACKS
PORTADA: teniendo de fondo el filo de una espada donde se refleja una joven de mirada melévola, aparecen en primer lugar Inu Yasha, con su cara más agresiva y mostrando sus garras, y Kagome con el arco y la flecha listos para atacar, con una mirada dura.
CARACTERÍSTICAS: es el soundtrack de una de una de las tres películas (para mayor información de la misma, checar CM 86). Con el mismo corte que la banda sonora de la serie animada, se equilibran las melodías suaves con las intensas de las batallas, en este caso contra el demonio Mennomaru, sin perder el ambiente de la época. Realmente no hay mucho qué decir sobre ésta.
¿POR QUÉ COMPRARLA? De nuevo para los fanáticos, o para jugadores de rol a los que les guste ambientar sus partidas durante las batallas, en realidad no le vi mucha diferencia con los tracks de la serie animada, salvo las melodías de batallas, que son las mejores.

Por supuesto, existen otros muchos compactos dedicados al precioso Inu. Está Inu Yasha Best Song Collection mismo que, debo confesar, me quedé con las ganas de escucharlo, pero nunca llegó a mí. (Snif, snif), con dos CD´s, así que ya se han de imaginar cómo está.

Y, de acuerdo con mis fuentes, tal vez pronto llegue a la venta en tiendas especializadas, o en alguna convención, el soundtrack III de la serie, mismo que ya se puede obtener por Internet y que presenta a Inu Yasha y Kagome, para variar juntos, cada uno empuñando sus armas, y al lado de ella aparece un chico bastante mono y del lado de Inu, Kikyo. También otro que se puede conseguir por Internet es The Best of Inu Yasha Soundtrack.

Si se encuentran con alguno de los ya referidos, siendo fan de Inu Yasha o no, pero sí de música con muy marcado estilo oriental, no duden en adquirirlos ya que si por algo se caracteriza el anime japonés es por el cuidado en sus bandas sonoras.

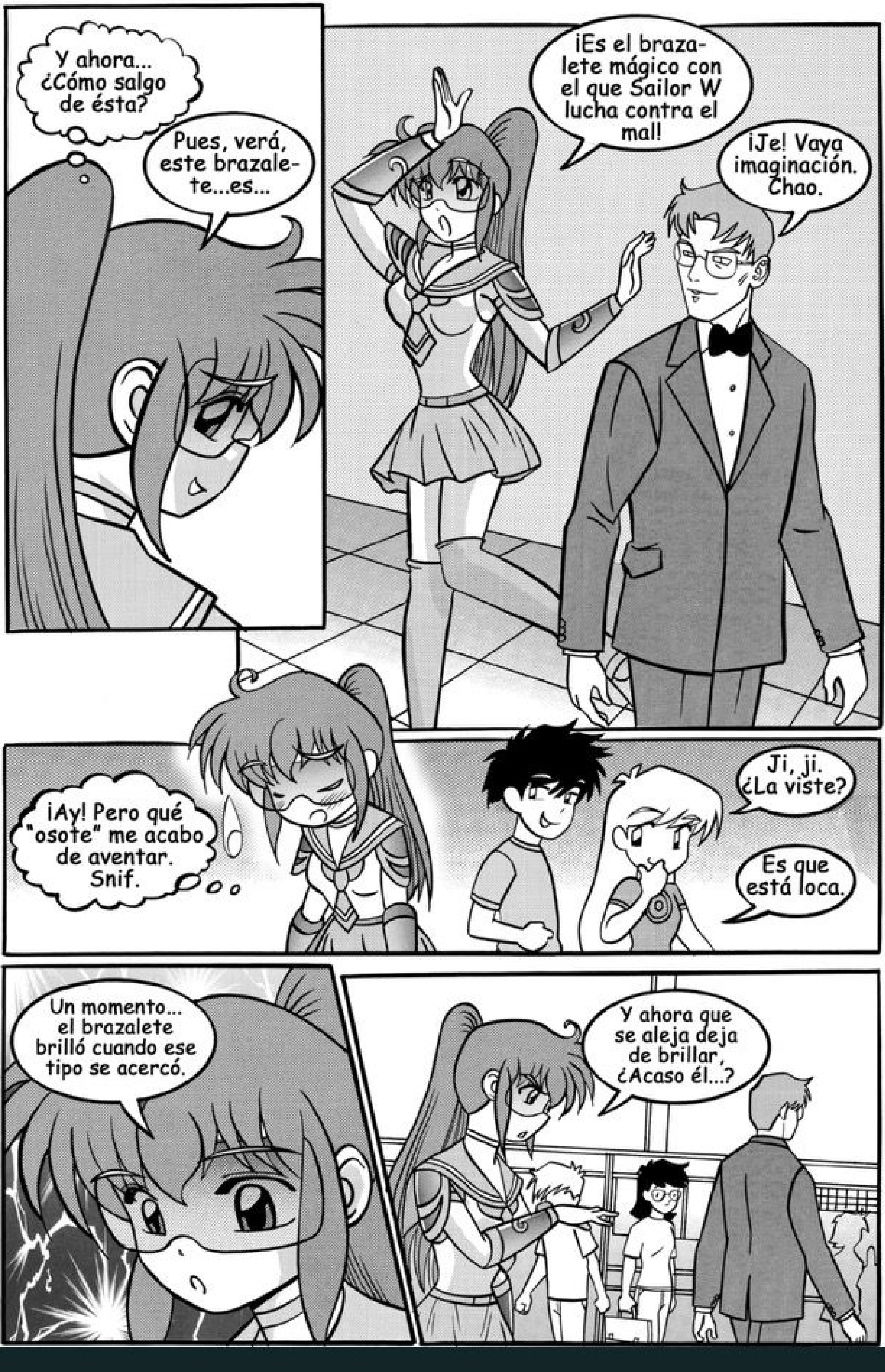
©Rumiko Takahashi/Shogakukan
Yomiuri Enterprises*Sunrise*

GOJI Y ANGEL EN:
ALBOROTO EN LA CONVENCIÓN
PARTE 2 DE 4
GUIÓN: ARTURO V. "LOBO"
TRAZO: EDGAR MANJARREZ
COLOR PORTADA: DANIEL GARCÌA

ANGEL, GOJI Y PACO ASISTEN A UNA CONVENCIÓN DE CÓMICS DONDE UN RARO EJEMPLAR DE MANGA ES ROBADO DURANTE UN APAGÓN. PARA COMPLICAR MÁS LAS COSAS TODO PARECE INDICAR QUE PACO, "EL OTAKU", ES EL LADRÓN.
¡Ya se los dije! ¡Yo no robé el Dragón Man #1! ¡Lo juro!
Entonces... ¿puedes decirme por qué estabas debajo de la mesa?
Es que... me da miedo la oscuridad. Además...ya me revisaron y no encontraron nada.
Ja, de seguro le pasaste el cómic a un cómplice durante la confusión.
Pobre Paco.
¿Le irán a dar "la ley fuga"?
Cierto... anda, dinos quién vino contigo.
Pues... este... la verdad...
Nadie me acompañó... vine yo solo, oficial.
Me está protegiendo.
Mejor ya vámonos de aquí, Angel.

Más tarde...
¿Cuántos años crees que le irán a echar al "Pacorro"?
¡No seas payaso, dragón! ¡Sabes que Paco no lo hizo!
Tú escuchaste cuando dijo que haría lo que fuera por tener esa revista.
Y yo digo que debemos buscar al verdadero ladrón.
¿Cómo que debemos, "kimo sabi"?
Vamos al vestidor a ver si ya se disfrazaron las otras chavas.
Bueno... ya mero va a empezar el concurso de las "cost play".
¡Chirimbas! ¡Miren nada más lo que me encontré!
¿Eh? ¡Oye, lagartija! ¿A donde crees que vas?
¡A ver "cositas" y "cosotas" en el vestidor de chavas! ¡Slurp!

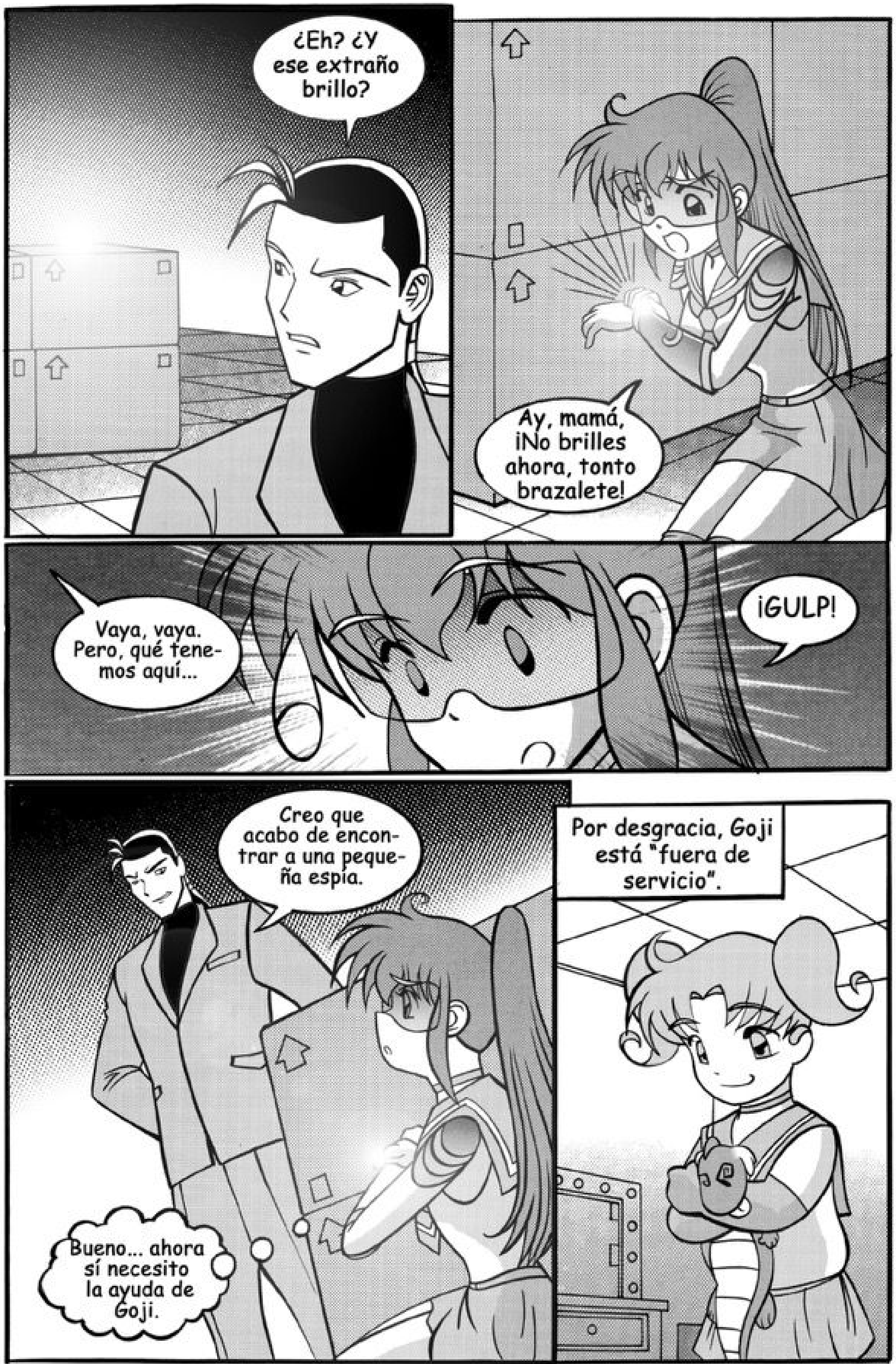
Jumn, sabía que no podría contar con ese dragón loco.
¿EEH?
¡Vaya! ¡El brazalete ha comenzado a brillar de nuevo!
Mmm... Qué juguete tan interesante tienes ahí, niña.
¡En la...! ¡Gulp!
Y dime... ¿Qué clase de brazalete es ése, nena?


Y ahora... ¿Cómo salgo de ésta?
Pues, verá, este brazalete...es...
¡Es el brazalete mágico con el que Sailor W lucha contra el mal!
¡Je! Vaya imaginación. Chao.
¡Ay! Pero qué "osote" me acabo de aventar. Snif.
Ji, ji. ¿La viste?
Es que está loca.
Un momento... el brazalete brilló cuando ese tipo se acercó.
Y ahora que se aleja deja de brillar, ¿Acaso él...?

"Creo que será mejor que lo siga".
¡Oigan! Miren lo que me acabo de encontrar.
Este dragoncito de peluche estaba tirado en la entrada del vestidor.
¡Je! Tiene sus ventajas ser un "mono de peluche".
Ay, se siente tan suave y "pachoncito".
Después lo cargo yo. ¿Sí? ¿Sí?
Déjame cargarlo ahora, ¿Sí?
¡Estoy en el cielo de los otakus!
¿Dónde los venden? ¡Yo quiero uno!
Y Angel quería que me perdiera de "esto" por ayudarla, ¡Cómo no!

¡Ahora es mi turno! ¡Ven, "muñecote"!
¡Órale! ¡No jalen que des-cobijan!
Ay... quiero abrazarte hasta sacarte todo el relleno.
¡Ay, mamá Godzilla! ¡Me va a matar la gorda!
¡ANGEL, AYÚDAME! HEEELP!
Vi que ese sujeto se metió en esta bodega. ¿Qué se trae?
Apagó las luces del salón "A" justo a tiempo, Sr. Lee.
Bueno... ¿lo trajiste?

Claro...gracias a ese chico tonto los policías no sospecharon de mí.
¿Y por qué lo harían? Tú sólo eres un modesto presentador.
Él robó la revista...pero, ¿Quién es el otro tipo?
Ese niño cobarde nos dio la coartada perfecta, je.
DRAGON MAN
Fue maravillosa su idea de auto-robarse, señor Jack Lee... ahora podrá cobrar el seguro del cómic.
Ya lo creo que sí, señor Lee, ja, ja.
Y después lo venderé en el mercado negro a un alto precio.
Jack Lee, el coleccionista. Así que él se auto-robó, ¿Eh?


¿Eh? ¿Y ese extraño brillo?
Ay, mamá, ¡No brilles ahora, tonto brazalete!
Vaya, vaya. Pero, qué tenemos aquí...
¡GULP!
Creo que acabo de encontrar a una pequeña espía.
Bueno... ahora sí necesito la ayuda de Goji.
Por desgracia, Goji está "fuera de servicio".

CONTINUARÁ...

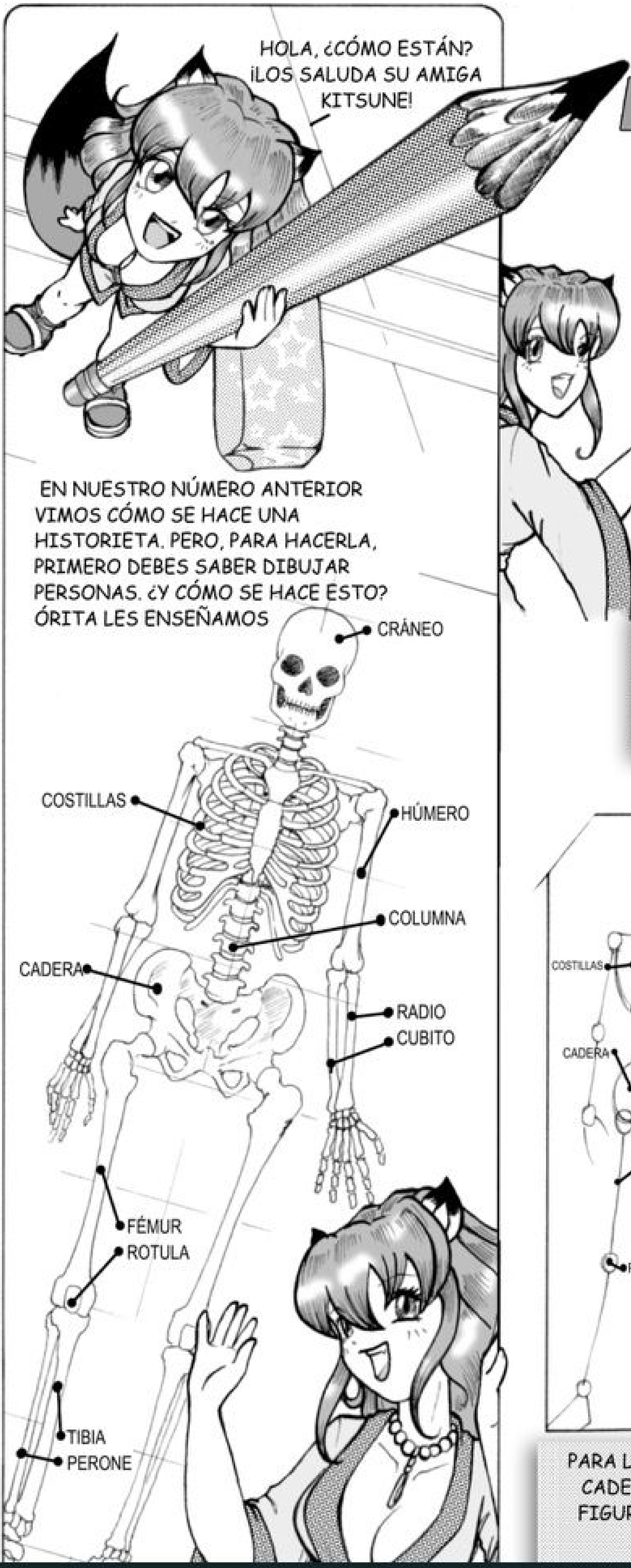
Conexión
MANGA

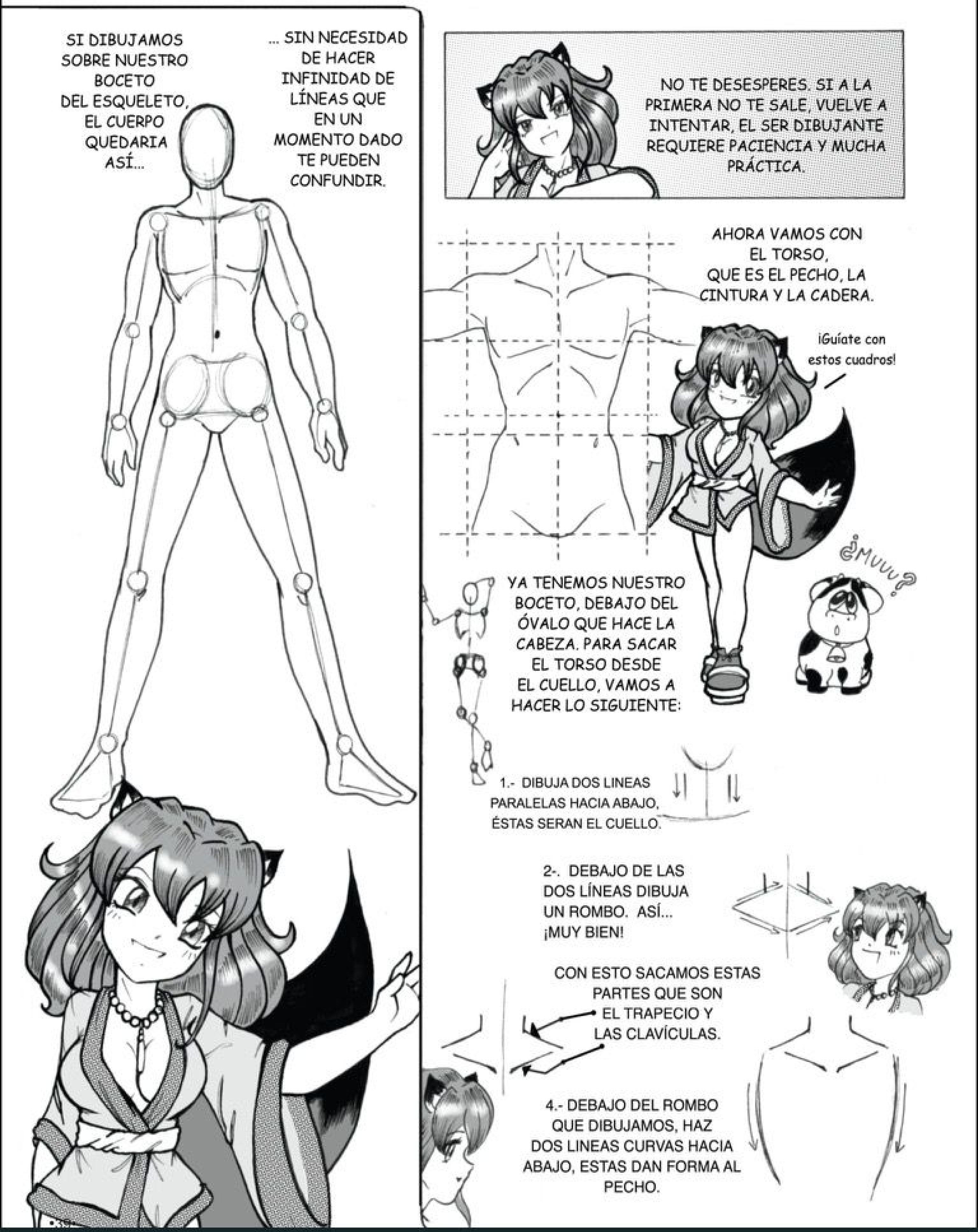
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
CONEXIÓN MANGA
GOLD COLLECTION 2/10

CONEXIÓN
MANGA

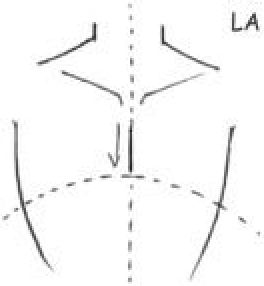
Lección 2:

ANATOMÍA BÁSICA

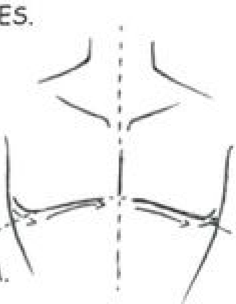



SI DIBUJAMOS SOBRE NUESTRO BOCETO DEL ESQUELETO, EL CUERPO QUEDARIA ASÍ...
... SIN NECESIDAD DE HACER INFINIDAD DE LÍNEAS QUE EN UN MOMENTO DADO TE PUEDEN CONFUNDIR.
NO TE DESESPERES. SI A LA PRIMERA NO TE SALE, VUELVE A INTENTAR, EL SER DIBUJANTE REQUIERE PACIENCIA Y MUCHA PRÁCTICA.
AHORA VAMOS CON EL TORSO, QUE ES EL PECHO, LA CINTURA Y LA CADERA.
¡Guíate con estos cuadros!
¿MUUU?
YA TENEMOS NUESTRO BOCETO, DEBAJO DEL ÓVALO QUE HACE LA CABEZA. PARA SACAR EL TORSO DESDE EL CUELLO, VAMOS A HACER LO SIGUIENTE:
1.- DIBUJA DOS LINEAS PARALELAS HACIA ABAJO, ÉSTAS SERAN EL CUELLO.
2-. DEBAJO DE LAS DOS LÍNEAS DIBUJA UN ROMBO. ASÍ... ¡MUY BIEN!
CON ESTO SACAMOS ESTAS PARTES QUE SON EL TRAPECIO Y LAS CLAVÍCULAS.
4.- DEBAJO DEL ROMBO QUE DIBUJAMOS, HAZ DOS LINEAS CURVAS HACIA ABAJO, ESTAS DAN FORMA AL PECHO.

5.- AQUÍ COMENZAMOS A HACER LOS PECTORALES.
NO OLVIDES MARCAR LA MITAD.

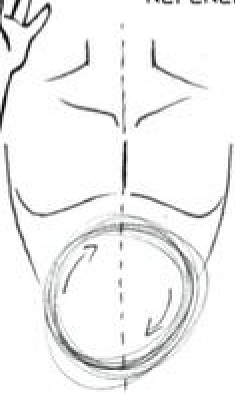


MARCAMOS EL CENTRO DEL PECHO ASÍ Y DEBAJO HACEMOS UNA LINEA CURVA.

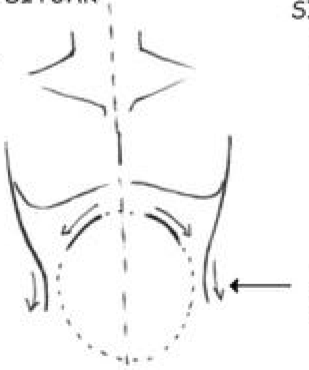


SOBRE LA LINEA CURVA QUE MARCAMOS, AHORA RESALTAREMOS CON DOS LÍNEAS (Ve el ejemplo a la izquierda).

6.- PARA MARCAR LAS COSTILLAS Y HACER LA CINTURA, DIBUJAMOS UN CIRCULO COMO EL QUE VES ABAJO, NO IMPORTA QUE NO TE SALGA, SÓLO ES UNA REFERENCIA PARA SITUAR LA CINTURA.

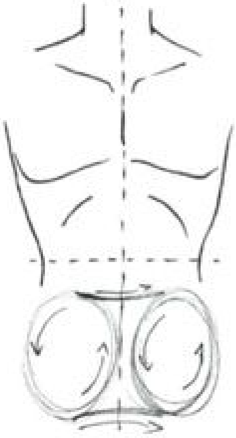


SIGUE LAS FLECHAS, AQUI MARCAMOS. LAS COSTILLAS, SOBRE EL CÍRCULO.

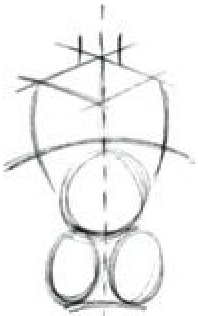


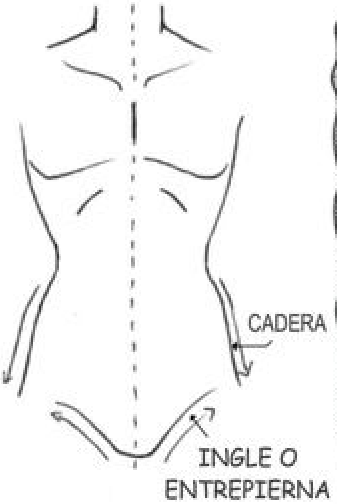
MARCA LA CINTURA ASI.

7.- PARA TERMINAR, DIBUJA DOS CÍRCULOS, ÉSTOS NOS INDICAN DÓNDE DEBEN IR LAS CADERAS. TERMINAMOS HACIENDO LAS LÍNEAS DE LA CADERA Y LA INGLE.



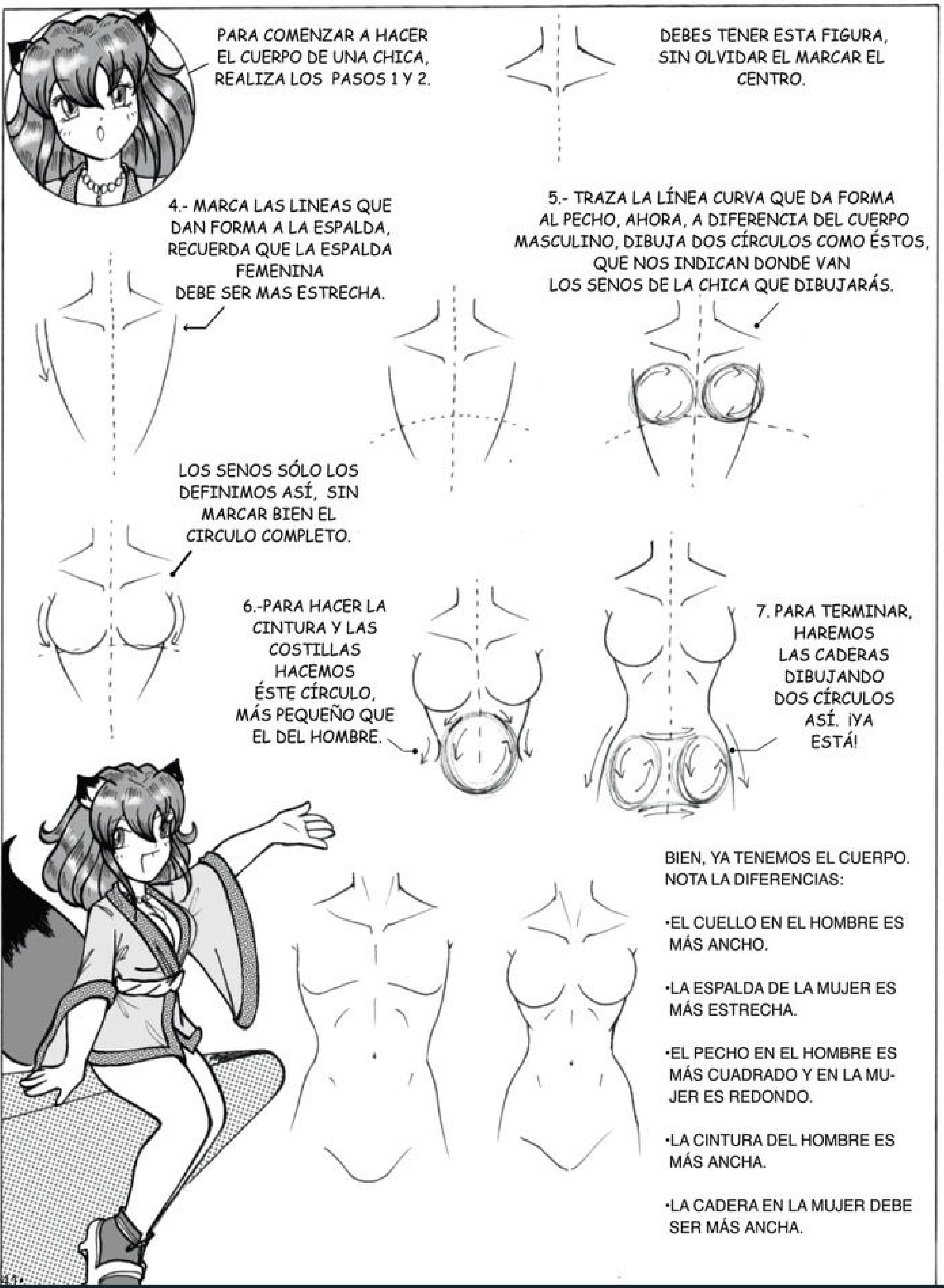
TODO LO QUE HICIMOS ESTA RESUMIDO EN ESTA FIGURA QUE INDEPENDIENTEMENTE DEL BOCETO INICIAL AYUDA A DAR FORMA AL CUERPO, EN ESTE CASO EL MASCULINO.

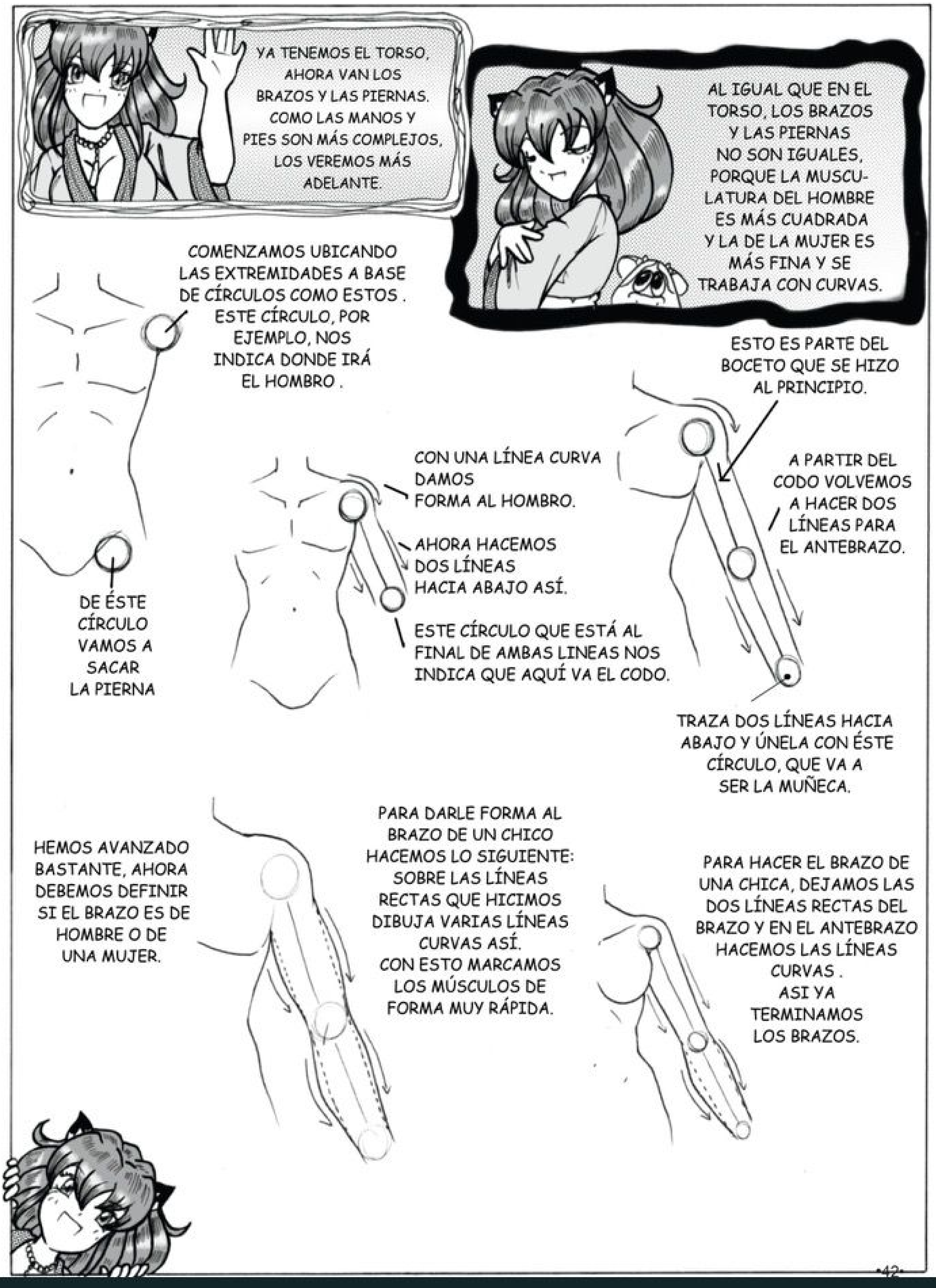




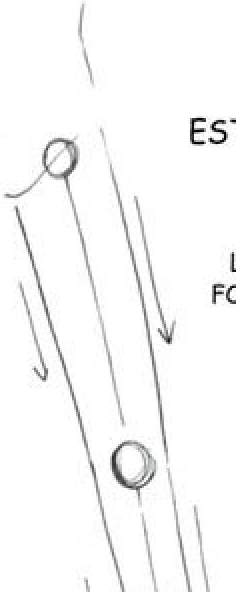
PARA HACER UN CUERPO FEMENINO USAREMOS UNA FIGURA MUY PARECIDA, SÓLO QUE LAS LÍNEAS QUE FORMAN LA ESPALDA DEBEN ESTAR MÁS JUNTAS.

TAMBIEN AGREGAMOS MÁS CÍRCULOS PARA HACER EL PECHO.


PARA COMENZAR A HACER EL CUERPO DE UNA CHICA, REALIZA LOS PASOS 1 Y 2.
DEBES TENER ESTA FIGURA, SIN OLVIDAR EL MARCAR EL CENTRO.
4.- MARCA LAS LINEAS QUE DAN FORMA A LA ESPALDA, RECUERDA QUE LA ESPALDA FEMENINA DEBE SER MAS ESTRECHA.
5.- TRAZA LA LÍNEA CURVA QUE DA FORMA AL PECHO, AHORA, A DIFERENCIA DEL CUERPO MASCULINO, DIBUJA DOS CÍRCULOS COMO ÉSTOS, QUE NOS INDICAN DONDE VAN LOS SENOS DE LA CHICA QUE DIBUJARÁS.
LOS SENOS SÓLO LOS DEFINIMOS ASÍ, SIN MARCAR BIEN EL CIRCULO COMPLETO.
6.-PARA HACER LA CINTURA Y LAS COSTILLAS HACEMOS ÉSTE CÍRCULO, MÁS PEQUEÑO QUE EL DEL HOMBRE.
7. PARA TERMINAR, HAREMOS LAS CADERAS DIBUJANDO DOS CÍRCULOS ASÍ. ¡YA ESTÁ!
BIEN, YA TENEMOS EL CUERPO. NOTA LA DIFERENCIAS:
•EL CUELLO EN EL HOMBRE ES MÁS ANCHO.
•LA ESPALDA DE LA MUJER ES MÁS ESTRECHA.
•EL PECHO EN EL HOMBRE ES MÁS CUADRADO Y EN LA MUJER ES REDONDO.
•LA CINTURA DEL HOMBRE ES MÁS ANCHA.
•LA CADERA EN LA MUJER DEBE SER MÁS ANCHA.


YA TENEMOS EL TORSO, AHORA VAN LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS. COMO LAS MANOS Y PIES SON MÁS COMPLEJOS, LOS VEREMOS MÁS ADELANTE.
AL IGUAL QUE EN EL TORSO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS NO SON IGUALES, PORQUE LA MUSCU-LATURA DEL HOMBRE ES MÁS CUADRADA Y LA DE LA MUJER ES MÁS FINA Y SE TRABAJA CON CURVAS.
COMENZAMOS UBICANDO LAS EXTREMIDADES A BASE DE CÍRCULOS COMO ESTOS . ESTE CÍRCULO, POR EJEMPLO, NOS INDICA DONDE IRÁ EL HOMBRO .
DE ÉSTE CÍRCULO VAMOS A SACAR LA PIERNA
CON UNA LÍNEA CURVA DAMOS FORMA AL HOMBRO.
AHORA HACEMOS DOS LÍNEAS HACIA ABAJO ASÍ.
ESTE CÍRCULO QUE ESTÁ AL FINAL DE AMBAS LINEAS NOS INDICA QUE AQUÍ VA EL CODO.
ESTO ES PARTE DEL BOCETO QUE SE HIZO AL PRINCIPIO.
A PARTIR DEL CODO VOLVEMOS A HACER DOS LÍNEAS PARA EL ANTEBRAZO.
TRAZA DOS LÍNEAS HACIA ABAJO Y ÚNELA CON ÉSTE CÍRCULO, QUE VA A SER LA MUÑECA.
HEMOS AVANZADO BASTANTE, AHORA DEBEMOS DEFINIR SI EL BRAZO ES DE HOMBRE O DE UNA MUJER.
PARA DARLE FORMA AL BRAZO DE UN CHICO HACEMOS LO SIGUIENTE: SOBRE LAS LÍNEAS RECTAS QUE HICIMOS DIBUJA VARIAS LÍNEAS CURVAS ASÍ. CON ESTO MARCAMOS LOS MÚSCULOS DE FORMA MUY RÁPIDA.
PARA HACER EL BRAZO DE UNA CHICA, DEJAMOS LAS DOS LÍNEAS RECTAS DEL BRAZO Y EN EL ANTEBRAZO HACEMOS LAS LÍNEAS CURVAS . ASI YA TERMINAMOS LOS BRAZOS.

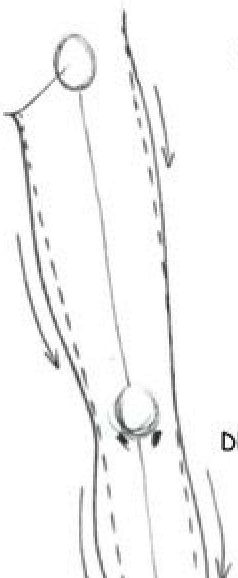
ÉSTA ES EL ÁREA DE LA CADERA. DEBAJO DE ELLA UBICAMOS ESTE CÍRCULO, DEL CUAL COMENZAMOS A DIBUJAR NUESTRA PIERNA.



ESTE ES NUESTRO BOCETO.

TRAZAMOS LAS LÍNEAS QUE DAN FORMA A LA PIERNA.

TOMAMOS EN CUENTA DE QUE LOS CÍRCULOS NOS INDICAN RODILLA Y TOBILLO.

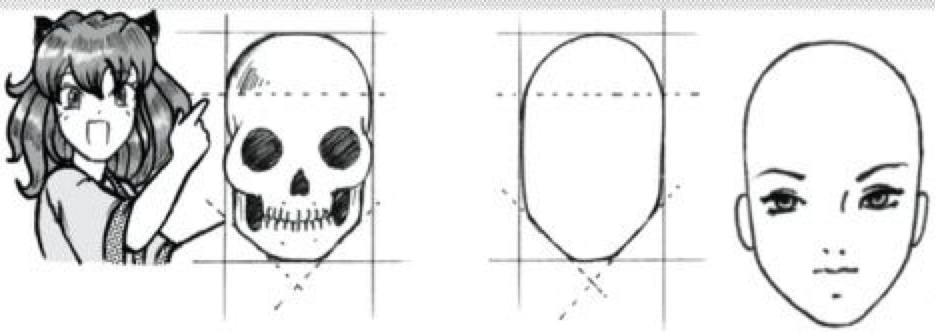


LA PIERNA DEL HOMBRE PARTE DE ÉSTE PUNTO.

HACEMOS LAS LÍNEAS CURVAS PARA INDICAR LOS MÚSCULOS DE LAS PIERNAS DE LA MANERA EN QUE INDICAN LAS FLECHAS.

PARA HACER LA PIERNA FEMENINA, SE SE PARTE DESDE LA CADERA. Y AL IGUAL QUE EN LA PIERNA DEL HOMBRE HACEMOS LAS LÍNEAS CURVAS QUE DAN FORMA A LOS MUSCULOS DE LAS PIERNAS.

SEGUIMOS CON LA CABEZA, EN LA QUE UBICAMOS EL CRÁNEO, PERO SÓLO USAMOS UN ÓVALO DE ESTA FORMA.



BUENO, AHORA DEBES APRENDER CÓMO SE DISTRIBUYE EL ROSTRO: LOS OJOS, LA BOCA, Y LA NARIZ.

SI DIBUJAMOS UN ROSTRO NORMAL SE VERÍA ASI: OJOS PEQUEÑOS ¿VERDAD? PERO COMO LO QUE NOS INTERESA ES HACERLO EN ESTILO MANGA, AHÍ VA:

* LO PRIMERO ES HACER UN CÍRCULO ASÍ, ÉSTO SERÁ NUESTRO CRÁNEO. MARCAMOS SÓLO LA PARTE DE ARRIBA DEL CIRCULO ASÍ.

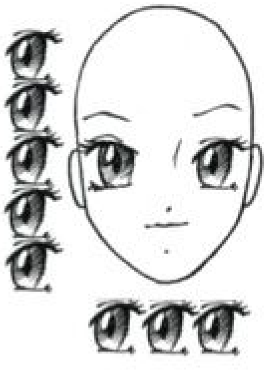
* A CADA LADO TRAZAMOS DOS LÍNEAS RECTAS HACIA ABAJO PARA SACAR LA FORMA DEL ROSTRO.

LA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA DE UN ROSTRO TIPO MANGA SON LOS ENORMES OJOS QUE OCUPAN CASI UNA TERCERA PARTE DEL ROSTRO, AUNQUE ESTA PROPORCIÓN VARÍA SEGÚN EL DIBUJANTE E INCLUSO EL TIPO DE PERSONAJE QUE ESTÉS HACIENDO, YA QUE NO SE DIBUJAN IGUAL LOS OJOS DE UN HOMBRE, UNA MUJER, UN NIÑO O UN ANCIANO,

* AHORA ESTAS LINEAS SE METEN EN FORMA DIAGONAL. ESTO ES PARA HACER LA BARBILLA.

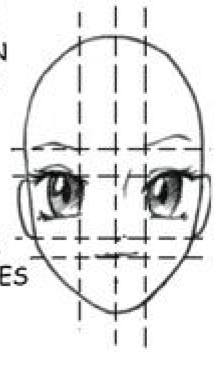
* TERMINAMOS UNIENDO LAS LÍNEAS Y ASI YA TENEMOS UNA CABEZA.

NO ES DIFÍCIL. PRACTÍCALO MUCHO.



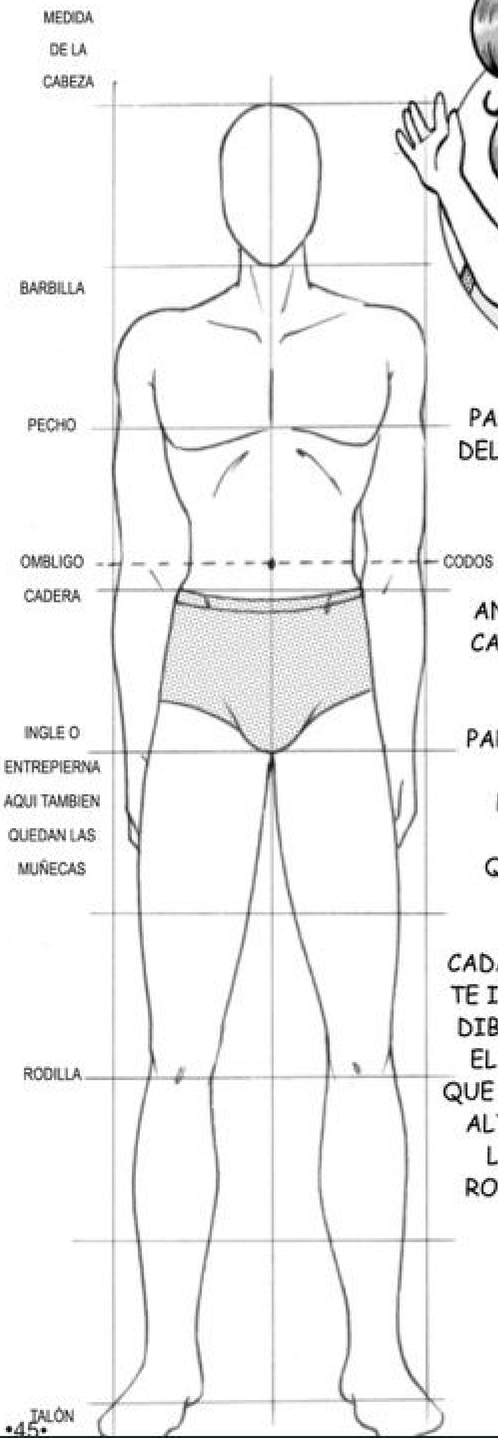
LOS OJOS, EN ESTE EJERCICIO, ABARCAN UNA QUINTA PARTE DEL ROSTRO.

ENTRE OJO Y OJO TENEMOS UN ESPACIO DE UN OJO. LA NARIZ MUCHAS VECES NO SE DEFINE MÁS QUE POR UNA PEQUEÑA LÍNEA.



TOMA EN CUENTA DE QUE EN EL MANGA CADA DIBUJANTE TIENE SU PROPIO ESTILO, PERO TODOS TIENEN UN CONOCIMIENTO PREVIO DE ANATOMÍA, REGLAS QUE CONOCEN Y DESPUES ROMPEN PARA CREAR SU PROPIO ARTE.

AHORA, PARA TERMINAR, VEREMOS ALGO DE PROPORCIÓN, CUYA BASE ES LA CABEZA, ÚSALA COMO MEDIDA SIEMPRE QUE EMPIECES A DIBUJAR.



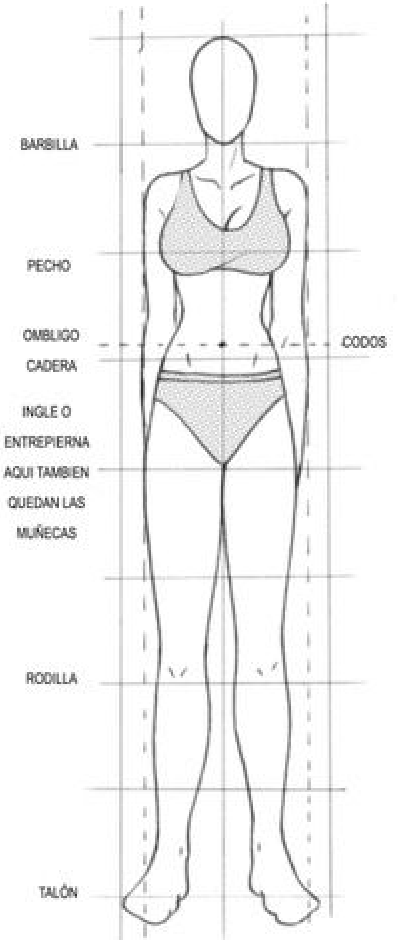
PARA DAR EL TAMAÑO DEL CUERPO CONTAMOS OCHO CABEZAS.

COMO BASE PARA DAR EL ANCHO USAMOS DOS CABEZAS, ESTO EN EL HOMBRE.

PARA QUE COMIENCES A PRÁCTICAR, PUEDES HACER EL CUADRICULADO QUE AQUÍ SE ESTÁ USANDO.

CADA MEDIDA DE CABEZA TE INDICA DÓNDE DEBES DIBUJAR; POR EJEMPLO, EL PECHO, LOS CODOS QUE QUEDAN A LA MISMA ALTURA DEL OMBLIGO, LAS MUÑECAS, LAS RODILLAS Y EL TALÓN.

El cuerpo femenino también usa ocho cabezas de largo pero el ancho se reduce, para que no se vea tosca.



CLARO QUE ESTA REGLA PODRAS ADAPTARLA A TU ESTILO ASI QUE PODRAS USAR DESDE 10 CABEZAS HASTA 12 SI ASÍ LO DESEAS, PERO DE ESTO HABLAREMOS MÁS ADELANTE.

SI TIENES DUDAS, O ALGUNA PREGUNTA MÁNDANOS TUS CARTAS O UN MAIL A LA DIRECCIÓN QUE YA CONOCES.

HASTA EL PRÓXIMO NÚMERO. ¡BYE, BYE!

APRENDIENDO MAÑAS

Por: Hawk

CARTULINAS, ESCUADRAS Y CURVÍGRAFOS

¡Bienvenidos sean a ésta, su sección! De nueva cuenta estamos aquí para darles tips y consejos sobre su material de dibujo.

Una de las cosas que más comúnmente nos preguntan es: ¿en que tipo de papel debo trabajar? Pues bien, en el mercado existen varios tipos de papel, pero utilizaremos la cartulina. Hay varias clases de cartulina, las más comunes son la Bristol y la opalina. La Bristol se consigue en cualquier papelería, es de textura "velluda", es decir, en su superficie hay pequeños filamentos como "hilos" diminutos. Es por esta razón que la cartulina Bristol no es recomendable para el dibujo, pues al recibir la tinta se contrae y los estilógrafos, así como las plumillas, se atoran en su superficie. El resultado es una línea temblorosa y "mordida", pues debido a los "vellos", absorbe la tinta y se expande.

La cartulina Opalina, por el contrario, posee una textura satinada y limpia. Absorbe la tinta de manera firme y sin arrugarse. Los pinceles, estilógrafos, plumillas y demás utensilios se deslizan suavemente sobre ella. Esta cartulina no es muy difícil de conseguir e incluso hay lugares, como las papelerías especializadas o distribuidoras de papel, don de incluso la cortan al tamaño que desees. El precio de esta cartulina oscila entre siete y nueve pesos por pliego. Es importante que tengas contemplado el tamaño al que vas a trabajar, pues así sabrás cuantas páginas te saldrán de un pliego y, por lo tanto, cuántos pliegos pedir.

Aquí viene otra gran duda: ¿a qué tamaño hay que trabajar?

Lo ideal es elaborar siempre los cartones un diez por ciento más grandes que la medida original de la publicación, porque al reducir una página gana mayor nitidez y los errores se pierden. Haz un dibujo a tamaño carta, sácale una reducción y verás que los detalles lucen más finos y las líneas temblorosas, correcciones y otras imperfecciones se disimulan y hasta desaparecen. Para sacar esta medida elige una revista, (ésta, por ejemplo) y toma la medida en diagonal, es decir, de esquina a esquina. Ésta es la medida de impresión, ahora saca el diez por ciento de esta medida y súmasela, es el tamaño al que deberás trabajar. Para hacerlo más claro: si la medida de la publicación fue, por ejemplo, 28 cm, el diez por ciento será 2.8 cm. Al sumarlo tenemos que la medida a la que debemos trabajar es 30.8 cm. Si consideras que fue tomada de esquina a esquina, sólo resta trazarla sobre el pliego y dibujar con escuadras las líneas verticales y horizontales correspondientes.

Otra enorme duda es sobre las escuadras y, aún más, acerca de los curvígrafos. Las escuadras todos las conocemos, pero hay unas especiales para dibujo. Busca que tus escuadras tengan una saliente en el borde, la cual se llama "bisel". Puedes verlo desde que están en el estuche o incluso pedirlas así: escuadras con bisel. El bisel sir ve para que al entintar, la tinta no se deslice por debajo de la escuadra y manche el cartón. Si no puedes conseguirlas, o son muy caras, hay un par de trucos muy útiles: toma tus escuadras y por debajo pégales tres monedas (una en cada esquina) con cinta adhesiva. Tienen que ser de la misma denominación o tamaño, con ello las escuadras quedarán despegadas del cartón y no habrá riesgo. El otro truco se lleva a cabo con las escuadras escolares, sí, las que vienen en el estuche de geometría. Estas escuadras cuentan con una "rampa" o ángulo, sólo inviértelas y listo. Es necesario que cuentes con escuadras especiales de dibujo, pues los bordes "rasos" sirven para que deslices las escuadras entre ellas como si fueran rieles.

Los curvígrafos, por otra parte, se ocupan para trazar líneas curvas firmes. Se consiguen en papelerías especializadas o donde vendan material para corte y confección. Igual que las escuadras, las hay con bisel y su precio no es muy alto, pues las puedes encontrar hasta por 25 pesos el estuche. Para usarlas sólo debes checar cada curva en ellos (por lo regular vienen en estuche de tres) para ver cuál es la que mejor se adapta a la línea que vas a hacer.

También existen plantillas de óvalos y círculos, las cuales sirven para trazar los globos de diálogo, pero eso lo veremos en otra ocasión.

Nos vemos pronto, no olviden practicar y cuídense mucho.

EL DRAGÓN CINÉFILO

Por: Romy Villamil

Bienvenidos sean todos a esta nueva sección de su revista de anime favorita. Aquí, su fiel equipo de Conexión Manga se va a encargar de reseñar para todos ustedes, mis queridos y cachetones chamacos, las más interesantes películas del cine del lejano oriente. Ya sea japonesas, chinas, coreanas o taiwanesas y mostraremos a todos los que se inician en este medio de la filmografía del lejano oriente. Asimismo, inauguraremos nuestra sección con una extraña y bella película: Taboo, un filme de samurais, intriga... y yaoi.

... ÉL ES HERMOSO

Kyoto, 1865. En plena época de la restauración Meiji la milicia Shinsegumi está creado un ejército de jóvenes samurais entrenados para convertirse en defensores y patriotas de su país. De todas partes del Japón llegan muchachos gallardos, hábiles y de buen porte para ser entrenados, los cuales están siendo vigilados por la estricta mirada del Comodoro Isami Kondo y su lugarteniente Toshizo Hijikata, y para ser aceptados deben tener un duelo contra el campeón de los Shinsegumi: Soji Okita. De entre todos los aspirantes, hay uno que sobresale como nieve en verano: Sozaburo Kano, un bellísimo joven de blanquísima piel, cabellos de ébano y enigmática mirada, cuyas delicadas facciones hacen zozobrar hasta a los más expertos maestros. Para colmo, el chico, aparte de hermoso, es una bestia letal con la espada y lo demuestra desde su llegada, en que derrota sin miramientos a Soji junto con un joven samurai de clase baja perteneciente al clan Kurume: Hyozo Tashiro quien, al conocer a Sozaburo, encuentra algo excitante y maravilloso en el joven de 18 años. Sozaburo parece no tomar en cuenta el detalle.

TABOO: ESCÁNDALO ENTRE SAMURAIS

Poco a poco dentro de la milicia comienza a haber envidias y rumores: de alguna manera tanto los aprendices como los maestros no pueden pasar por alto la belleza y el encanto de Sozaburo, para bien o para mal. Y mientras no falta quién le mire despectivamente y comience a rumorar por lo bajo lo ambiguo de su sexualidad, otros lo miran con una admiración que definitivamente raya en el deseo. El primero en cantarlo directamente y sin tapujo alguno, es el mismo Tashiro, quien declara su amor y deseo a Sozaburo justo antes de dormir. A los pocos días hay un chisme que se propaga como pólvora: Kano Sozaburo y Hyozo Tashiro son amantes. Esto lógicamente afecta la imagen, disciplina y credibilidad de tan respetable organización, la cual de por sí ya tiene bastantes enemigos en el exterior como para permitirse el lujo de que las murmuraciones internas afecten a su orgnización. Pronto se manda a alguien a investigar este caso, pero Sozaburo es tan inteligente que pronto se alía con uno de los más respetables y ancianos potentados de los Shinsegumi. Este hombre (que paradójicamente es una papa en el manejo del kendo) es muy influyente, así que encima de todo, Kano se vuelve casi intocable para sus enemigos.

A lo largo de la película la trama se va volviendo más y más densa. Sozaburo, con su carita de inocencia y su flequillo de adolescente, parece no percatarse del revuelo que causa e "inocentemente" se hace amante de uno de los miembros de la milicia (sin que Tashiro se entere, claro está). Para Sozaburo parece no haber barrera alguna: es hermoso y lo sabe. El odio, la intriga y la traición van haciendo mella en cada uno de los personajes, hasta que llega un momento en que el espectador ya no sabe quién es el bueno y quién el villano en este tinglado que, lejos de tener un final feliz, desemboca, como buena tragedia, de manera abrupta y cruel. Tan cruel como yo, que pra dejarlos picados no les cuento el final, ya que deben ver este filme que es una verdadera joya.

¿QUIÉN CREÓ ESTO?

Taboo ("Gohatto", en su título original) es un filme basado en las novelas históricas cortas del escritor Ryotaro Shiba, un creativo que desde 1960 ha sido el autor de novelas de corte épico e histórico basadas principalmente en el período Meiji (la época de Rurouni Kenshin), siendo una de las más importantes "Ryoma ga yuku" (¡Hacia adelante!), historia escrita entre 1962 y 63 en la que relata la historia de una de las figuras más representativas de la Restauración: Ryoma Sakamoto.

El director de Gohatto es el señor Nagisa Oshima. Un reconocido cienasta nacido en 1932, que es toda una institución en Japón, y cuyo cine mordaz y algo erótico le ha valido premios por cintas como Ai no Corrida (El Imperio de los Sentidos, 1975), Ai no Borei (El Imperio de la Pasión, 1978), que le valió el premio al Mejor Director en Cannes y Merry Christmas Mr. Lawrence! (SENJOU NO MERRY KURISUMASU! o ¡FELIZ NAVIDAD, MISTER LAWRENCE!, 1983) con la que logró tanto el reconocimiento del público como el de la crítica. Coproducida por Japón, Rei no Unido y Nueva Zelanda, esta película concentró un ecléctico y sorprendente reparto que comprende a David Bowie, Ryuichi Sakamoto, y Beat Takeshi.

Ha realizado, además, varias cintas de corte histórico como AMAKUSA SHIRO TOKISADA-THE REVOLT (1962), con Hashizo Okawa, y algunos documentales como WASURERARETA KOGUN—A FORGOTTEN IMPERIAL ARMY (1963) y SEISHUN NO ISHIBUMI—STONE MONUMENT OF YOUTH (1964). La música, por su parte, es obra del Gran Ryuichi Sakamoto, uno de los pilares más importantes de la música contemporánea japonesa, que ya ha colaborado antes con Nagisa-sama.

DATOS HISTÓRICOS Y LEGENDARIOS

Para Gohatto, el director Nagisa Oshima se basó en las dos novelas cortas "Maegami no Sozaburo" (con un mechón de cabello sobre su frente) y "Sanjoseki Ranjin" (La rebelión de la montaña), que constituyen las "Shinsengumi Keppuroku" (Crónicas del Shinsengumi) de Ryotaro Shiba. Un detalle muy importante de estas historias es que la milicia del Shinsegumi realmente existió, siendo instituida en 1863 para protección del shogún, tras la apertura comercial con

el Comodoro Perry. Esta milicia sólo aceptaba jóvenes de aproximadamente 20 años, que provenían de familias humildes o de comerciantes. Su primicia era preservar el honor.

Gohatto se desarrolla justo en 1865, meses después de la victoria de los Shinsegumi en Ikedaya y finaliza justo en 1866, cuando dos clanes se rebelan ante el estado. Esta lucha finalizaría hasta un año después, en 1867.

La leyenda, por su parte, hace acto de aparición casi al final del filme, cuando Soji narra una hermosa leyenda traída de China y adaptada durante el período Muromachi (la época de Inu Yasha) dentro del UGETSU MONOGATARI (CUENTOS DE LA LUNA PÁLIDA, 1953), de Kenji Mizoguchi.

La historia, llamada "Kikka no Chigiri" *(Encuentro entre Crisantemos)*, nos narra la trágica y bella leyenda de dos hombres: Soemon Akana y Samon Hasebe. Akana cae enfermo mientras viaja y es cuidado por Hasebe. Durante su convalecencia, ambos varones estrechan lazos y se juran la condición de hermanos para siempre. Al recuperarse, Soemon debe regresar a su tierra, pero promete a Samon volver el 9 de septiembre, el día de la celebración de los crisantemos, para poder demostrarle su gratitud. Y, cumpliendo la palabra, aparece en la fecha fijada. Sin embargo, al volver a casa fue secuestrado en su propio hogar. Para poder cumplir con su promesa, Soemon se suicidó... de ese modo, su alma puede ahora estar presente en la cita concertada.

ES VERDADERAMENTE HERMOSO

Historia, leyenda, amor, traición, bellísimas batallas y mucha, mucha intriga, conforman este filme de 1999, que nos deja picados con el final tan abrupto, pues uno siente que no es suficiente con el tiempo dado para expresar los sentimientos de los protagonistas. Ahora viene el "pequeño" detallito: ¿DÓN DE CARAAAMBAS SE CONSIGUE? Pues yo la he visto en sitios de renta y venta de videos escondida por ahí, pero estoy en búsqueda para saber si podemos hallarla en tiendas departamentales o de discos y libros. Si te interesa, escribe y te daremos más información. Lógicamente, no es una película para niños, por la temática homosexual. Sin embargo, no hay que pegar el grito en el cielo, ya que no hay escenas fuertes ni subidas de tono en cuanto a sexo, todo es hecho con elegancia y buen gusto. Los dejo con la ficha técnica. Realmente es una maravilla que no deben perderse.

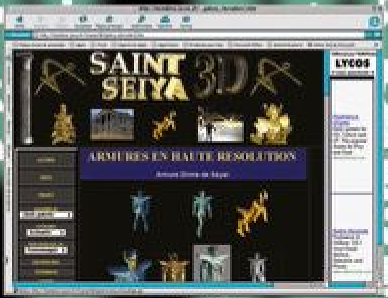
FICHA TÉCNICA GOHATTO (TABOO)

Dirección: Nagisa Oshima
País: Japón
Año: 1999
Duración: 100 minutos
Interpretación: Beat Takeshi (Capitán Toshizo Hijikata), Ryuhei Matsuda (Samurai Sozaburo Kano), Shinji Takeda (Teniente Soji Okita), Tadanobu Asano (Samurai Hyozo Tashiro), Koji Matoba (Samurai Heibei Sugano), Masa Tommies (Inspector Jo Yamakazi), Masatô Ibu (Oficial Koshitaro Ito), Uno Kanda (Geisha Nishikigi-Dayû), Kazuko Yoshiyuki (Criado Omatsu), Tomoro Taguchi (Samurai Tojiro Yuzawa), Yoichi Sai (Comandante Isami Kondo), Jiro Sakagami (Teniente Genzaburo Inoue).
Guión: Nagisa Oshima; basado en las novelas cortas 'Maegamino Sozaburo' y 'Sanjogawara Ranjin' del 'Shinsengumi Keppuroku' de Ryotaro Shiba.
Producción ejecutiva: Eiko Oshima, Shigehiro Nakagawa y Kazuo Shimizu
Música: Ryuichi Sakamoto
Fotografía: Toyomichi Kurita
Montaje: Tomoyo Oshima
Diseño de producción: Yoshinobu Nishioka
Vestuario: Emi Wada

© 1999 Lauren Films

EN LA MATRIX

¡Bienvenidos sean de nuevo a su sección de Internet, en la que desglosaremos algunas páginas para ustedes! A partir de los próximos números, y dado que algunos lectores de repente navegan y no saben ni qué onda con los términos, les daremos un breve glosario de términos Web. Por ahorita, continuamos con la revisión a nuestras páginas. Así que chequemos algunas buenas páginas que tienen relación con los artículos de este número.



1. LA PÁGINA OFICIAL DE MASAMI KURUMADA
http://www5e.biglobe.ne.jp/%7Esaint/
Como su nombre lo indica, ésta es la página web original del autor de la serie consentida de todos, en la que encontrarás la biografía de Don Kurumada, scans de arte de sus obras, una lista de sus trabajos, comentarios personales y reportes mensuales de sus actividades a lo largo de 2003 y lo que va de 2004, además de una galería de fotos geniales de él desde que era bebito (¡sale con gato al lado!), hasta hoy día. A través de la galería nos enteramos de toooooda su vida (viajes incluidos). Esto es muy curioso, ya que la mayoría de los mangakas prefieren esconderse y no dar la cara. El diseño es sencillo y agradable. (¡Sobre todo los pandas del menú principal! ¡Sonríen!) Si quieres visitarla, adelante.

2. LA PÁGINA DE JERÔME ALQUIE
http://www.jerome-alquie.com/
Éste es el sitio oficial del tipo que empezó con el asunto del tráiler animado de la Saga de Hades hace más de dos años. Dentro de su página puedes descargar el tráiler de Hades de Saint Seiya, pero también hay información sobre su trabajo, (que emula muy bien el de Shingo Araki), su biografía, noticias sobre lo que está haciendo, e incluso contactarlo vía e-mail. Así que si deseas saber algo más sobre él, no dudes en checar su página.

3. SAINT SEIYA 3D
http://membres.lycos.fr/trancer3d/galery_chevalier2.htm
¿Alguna vez has pensado cómo se verían los Caballeros hechos en gráficos 3D? ¡Pues ya no imagines más y entra a esta página que te muestra de manera muy interesante cómo se verían las armaduras, caballeros, fondos y templos hechos en cg! Además, ofrece tutoriales para los que deseen iniciarse en el diseño 3D, pasos y ejercicios y, lo mejor de todo: una extensa galería de fotografías de Atenas, Cabo Sunión, las Cariátides, el Erectión y varios lugares de Grecia (que, si eres dibujante, también te sirven para no inventar escenarios y tener una referencia verdadera de cómo es el lugar). Lo malo es que está en francés y si no eres bueno en ese idioma, quizás te hagas pelotas, pero, por otro lado, ¡te sirve para aprender!

4. STAYKA: SAINT SEIYA ARCHIVE
http://www.saint-seiya.de/
Stayka es el seudónimo de la webmissters de esta página que es completísima, ya que tiene un enorme apartado para imágenes, otro enooooorme apartado de links con sitios también muy interesantes como páginas dedicadas a los videojuegos, fanarts (¡hay una donde hay fanart de Áurea D'Freniere, nuestra antigua colaboradora!), la biografía de la creadora de la página, otro apartado para las leyendas de cada constelación, fichas de los personajes, revisión a los soundtracks, a los capítulos y un sinfín de etcéteras. Está en inglés y su diseño es muy en la onda de cosmos. ¡Está padrísima!

5. EL RINCÓN DE MU
http://members.tripod.com/~PhilipHo/
Pues aquí Mu ya abrió su página en Internet donde nos presenta no sólo lo clásico (historia, personajes, fanart, galería y fanfic), sino que también hace un recorrido por el mundo de los videojuegos de Saint Seiya, a los cuales da su buena revisada, así como a eventos de juguetes, haciendo hincapié en la importancia de los juguetes de Saint Seiya en este tipo de eventos. También tiene su propio foro para participar. ¡Entra!

6. YUUKO´S SHOP: UN ALTAR A XXXHOLIC
v v
Dado lo reciente que es esta obra de CLAMP, son realmente pocos los sitios dedicados a ella. Yuuko´s Shop es uno de los primeros en abrir y mostrar al público con un lenguaje sencillo y apto para aquellos que apenas inician en su afición por el manga y el anime, sin tratar de tontos a los visitantes. Dentro de Yuuko´s Shop hay una reseña de la historia, personajes principales, scanlations (que son páginas traducidas y escaneadas), datos sobre los tres primeros volúmenes publicados de XXXholic, wallpapers y galería de imágenes. Lo mejor de todo ¡es que está en español!

7 UNA GUÍA DE INU YASHA
http://www.alexmassie.com/anime/inuyasha/background/index.php
Ésta es un página personal con un diseño muy sobrio en la que la webmistress analiza a nuestro hanyou consentido de manera muy concienzuda y detallada. Además, posee un análisis a la historia, biografía de Rumiko Takahashi, quién es quién en Inu Yasha y links a varios foros de anime y manga. Está en inglés.

8. XXXHOLIC: THE WATANUKI FILES
http://members.lycos.co.uk/veldspar/
Página en inglés dedicada a traducir y subir a la Red las páginas de XXXholic. Hasta el momento tienen traducidos los primeros 5 capítulos de la historia y links a los sitios con traducciones chinas. No tiene mucho, pero de algo te servirá hasta que DelRey traiga esta historia en inglés. También puedes descargar los archivos en zip, eso sí, pesan cerca de 5 MB, así que dudo que puedas descargarlos desde un café Internet, a menos de que tengan quemador de CD´s.

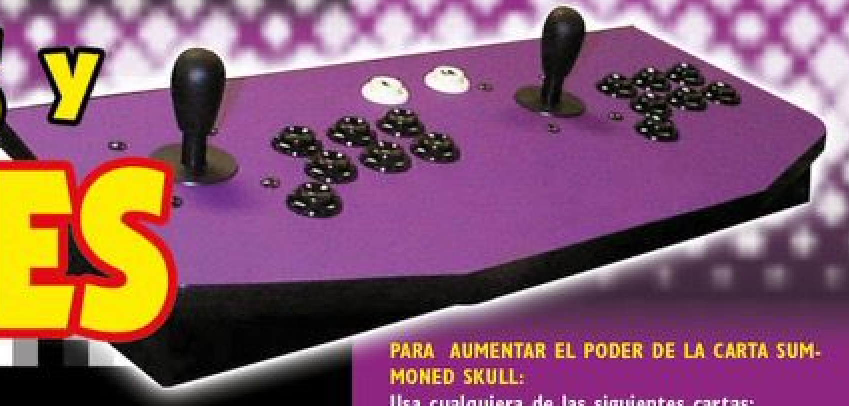
9. ¿QUIERES LOS SOUNDTRACKS DE INUYASHA?
http://www.animecastle.com/inu-yashasoundtracks.html
Animecastle es una tienda virtual en la que se ofrecen varios productos relacionados con el anime y el manga que tanto nos gusta. Como es muy probable que tú que nos lees no estés en el D.F. y haya pocas tiendas por donde vives, quizás la mejor manera de conseguir las cosas sea por Internet. De una vez les aclaro: fíjense bien dónde compran y cómo se hace el pago. Obviamente, nosotros sólo les dejamos una pista de dónde comprar, pero no nos responsabilizamos por entregas, ya que la página no es nuestra.
Bueno, aquí tienen los soundtracks que les hemos reseñado, junto con otros que no mencionamos. Cada uno anda en cerca de $130.00, también tienen libros de arte de Saint Seiya y los tomos de XXXholic, que están como en $100.00.

Ya con esto terminamos. No dejen de estar en contacto con nosotros.
¡Hasta la próxima!

POR: ROMY VILLAMIL

Debido al tiempo es muy probable que estas paginas ya no existan.

TRUCOS y TRIQUES



¡Ahora sí! Después del breve "descanso" que le dimos a los Yu Gi Trucos por razones de nuestro número anterior, estamos de vuelta con la solicitadísima segunda parte de los trucos de Yu-Gi-Oh!, para Playstation. Así que terminamos en este número y continuamos con las versiones de Game Boy Advance en el próximo.

Por: Hawk y Romy V.

PARA AUMENTAR EL PODER DE LA CARTA SUMMONED SKULL:
Usa cualquiera de las siguientes cartas:
Malevolent Nuzzler
Black Pendant
Bright Castle
BeastFangs
Horn of the Unicorn
Dark Energy
Kunai with chain
Black Pendant
Sword of Dark Destruction
Axe of Despair

VICTORIAS FÁCILES:
En tu primer turno, pon un monstruo verdaderamente fuerte (2500 puntos o más) cara abajo en modo de ataque. El CPU te atacará. Si lo hace, el monstruo que traes se hará mucho más fuerte que el del enemigo y el oponente será destruido. Después, pon otro monstruo y ataca directamente a sus puntos de vida con estas dos cartas. Le bajarás cerca de 2500 LP a tu enemigo.

VENCE A KAIBA:
Debes tener monstruos con 2800 y bastante poder. Pon un monstruo débil cara abajo en modo de defensa. Él pondrá su mejor carta y te lo va a matar. Ahora, pon a tu mejor monstruo en tu mano. Kaiba atacará con su Blue Eyes. Destrúyelo y el resto de sus cartas son una mugre.

Otro método es con el Dark Magician, si lo tienes en tu mano, juega cara arriba en modo ataque. Si Kaiba invoca al Blue Eyes, tú no te apures. Debes tener ya un boost con la carta Mercury Over Sun. Úsalo y destruirás al Blue Eyes. El resto será fácil de hacer.

CONSIGUE CARTAS VENCIENDO A SETO 3RD.:
Si vences a Seto 3rd. en un duelo después del laberinto, puedes obtener las siguientes cartas: Blue-Eyes White Dragon x3, Black Skull Dragon, Sword of Dark Destruction x3, Dark Energy x2, Beast Fangs x2, Black Pendant x2, Horn of The Unicorn x2, Dragon Treasure, Dragon Capture Jar, Raigeki, Goblin's Secret, Tremendous Fire, Spellbinding Circle, Dark-Piercing Light, Sanga Of Thunder, Kazejin, Suijin, Kunai With Chain x2, Megamorph x2, Crush Card, Gate Guardian Ritual, Bright Castle x2, Harpies Feather Duster, Ultimate Dragon, Fake Trap, Skull Knight x3, Meteor B. Dragon, Skull Knight, Bright Castle, Sword Of Dark Destruction, Dark Energy, Beast Fangs, Black Pendant, Horn Of The Unicorn, y Kunai With Chain Megamorph. Los dragones más poderosos son Dragon Trea-

e, Bright Castle y Megamorph. **VENCE A REX TOR:**
e cuate es bastante agresivo, pero aquí tie- un método para vencerlo: él suele atacar mpre que le sea posible. Su deck no es muy resionante, pero entre sus cartas tiene as con puntos de 500 en ataque y defensa. ierdes tiempo en Duelo Libre (free duel) des encontrar cartas similares y hasta una otra fusión para aventajarlo. Usa estas car- en su contra.

CE FÁCILMENTE A LOS MAGOS:
ndo estés en duelo libre con algún mago (al o bajo), pon un monstruo de nivel alto en do de defensa en tu primer turno. Él pondrá carta de magia, dándote oportunidad de er otro monstruo poderoso en su contra y car directamente sus puntos de vida.

NSIGUE CARTAS!
UA MADOOR Y LABYRINTH WALL:
ce a High Sea Mage en modo de campaña y ea contra él en modo libre para conseguir dos cartas.

CK DRAGON JUNGLE KING:
ce a Rex Raptor en duelo libre. Después de rato, te dará un Black Dragon Jungle King.

E EYES ULTIMATE DRAGON:
a conseguirla,vence a Heishin 1st. con rango 'S Tech". Para el rango, véncelo y haz que rda su deck. Puedes atacar sus puntos de a una vez.

AI GUAMO:
des comprarla por 80 Star Chips. Tiene muy n ataque (2200), pero poca defensa (100).

GICIAN OF THE BLACK CHAOS:
pués de vencer a Seto 3, enfrentarás a nien más. Si lo vences con 7500 LP o más, seguirás esta carta.

E WIZARD:
ce a Jono (1°) en modo de duelo libre.

ORD ARM OF DRAGON:
ce varias veces al Low Desert Mage y te á al Sword Arm Of Dragon.

AE ATAQUES:
e truco funciona en los siguientes tipos de gos: Forest Mage, High Forest Mage, Low ert Mage y High Desert Mage. Debes tener monstruo fuerte en el campo en modo de que. Ejemplo: Crawling Dragon + y cualquier nstruo eléctrico = Twin-Headed Thunder gon (2800 Atk.) + Mountain + Horn Of nt + Dragon Treasure (4800 Atk.). Pon un monstruo débil en modo de defensa (que tenga 1500 ó menos de vida). El CPU atacará al monstruo que está en modo defensa e ignorará al monstruo fuerte. Este truquito es muy útil para enemigos con defensa alta. (Con tarjetas como Labyrinth Wall + Wasteland, Labyrinth Wall, o Millennium Shield).

PASSWORDS PARA TARJETAS:
Cerramos este artículo con los códigos para conseguir tarjetas en este juego. ¡Hasta la próxima!

Tarjeta:	Password:
Armed Ninja	09076207
Armored Lizard	15480588
Armored Rat	16246527
Armored Starfish	17535588
Black Dragon Jungle	89832901
Black Luster Ritual	55761792
Black Luster Ritual	81756897
Black Luster Soldier	05405694
Black Pendant	65169794
Black Skull Dragon	11901678
Blackland Fire Dragon	87564352
Blue Eyes Silver Zombie	35282433
Blue Eyes White Dragon	89631139
Blue-Eyes Toon Dragon	53183600
Blue-winged Crown	41396436
Crush Card	57728570
Crushcard	577728570
Curse of Dragon	28279543
Curse of Millenium	83094937
Dark Assailant	41949033
Dark Bat	67049542
Dark Chimera	32344688
Dark Elf	21417692
Dark Magic Ritual	76792184
Dark Magician	46986414
Dark Magician Girl	38033121
Dark-eyes Illusionist	38247752
Darkfire Dragon	17881964
Dark-Piercing Light	45895206
Deepsea Shark	28593363
Deepsea Warrior	24128274
De-Spell	19159413
Destroyer Golem	73481154
Dharma Cannon	96967123
Exodia of Forbidden	33396948
Flash Assailant	96890582
Flower Wolf	95952802
Flying Penguin	5628232
Follow Wind	98252586
Forest	87430998
Fortress Whale	62337487
Fortress Whale's Oath	77454922
Frenzied Panda	98818516
Frog The Jam	68638985
Fungi of the Musk	53830602
Fusionist	01641882
Gaia the Dragon Champion	66889139
Insect Armor with Fire	03492538
Insect Barrier	23615409
Kaminarikozou	15510988
Left Arm of Forbidden	07902349
Left Leg of Forbidden	44519536
Maha Vailo	93013676
Meteor Black Dragon	90660762 o 13567890
Meteor Dragon	64271667
Ooguch	58861941
Ookazi	19523799
Orion the Battle King	02971090
Oscillo Hero	82065276
Oscillo Hero #2	27324313
Overdrive	02311603
Pale Beast	21263083
Panther Warrior	42035044
Parasite Paracide	27911549
Parrot Dragon	62762898
Patrol Robo	76775123
Red Eyes Black Dragon	74677422
Red Eyes Black Metal Dragon	64335804
Right Arm of Forbidden	70903634
Right Leg of Forbidden	08124921
Sea Kamen	71746462
Sea King Dragon	23659124
Shovel Crusher	71950093
Silver Bow & Arrow	01557499
Thousand Dragon	41462083
Thousand-eyes Idol	27125110
Thousand-eyes Rest	63519819
Three-legged Zombie	33734439
Thunder Dragon	31786629
Tiger Axe	49791927
Time Wizard	71625222
Tiny Guardian	90790253
Toad Master	62671448
Ultimate Dragon	17928958
Ultimate Offering	80604091
Umi	22702055
Vermillion Sparrow	35752363
Versaga the Destroyer	50259460
Vile Germs	39774685
Violent Rain	94042337
Violet Crystal	15052462
Wood Remains	17733394
Wow Warrior	69750536
Yado Karu	29380133
Yaiba Robo	10315429
Yamadron	70345785
Yamadron Ritual	29089635
Zanki	30090452
Zarigun	10598400
Zera Ritual	81756897

¡Y SIGUE!

©1996, Kazuki Takahashi

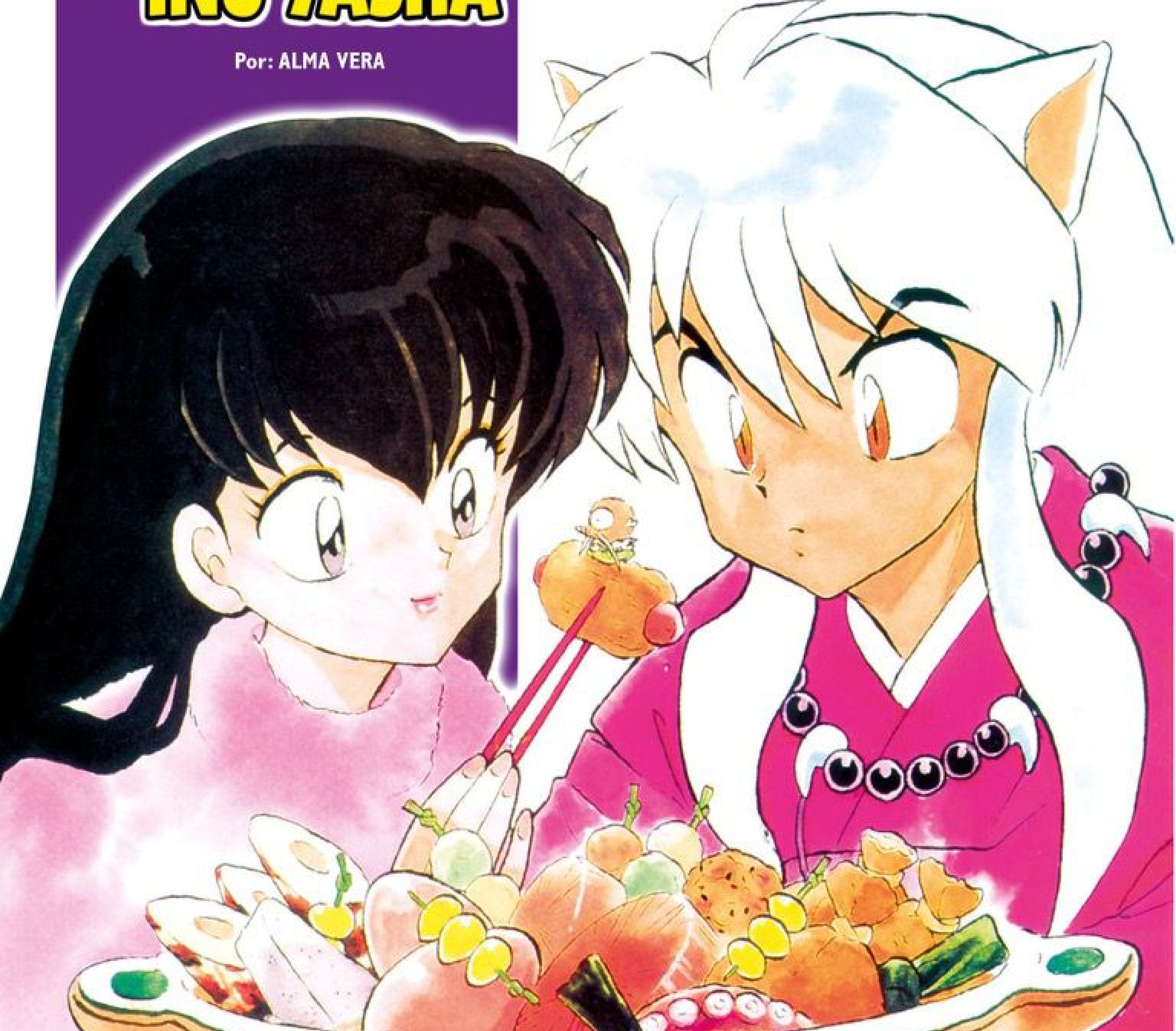
TEST
TU PAREJA EN INU YASHA

Por: ALMA VERA

¡Bienvenidos, jóvenes otakus!, sabemos que muchos de ustedes desean saber qué clase de otakus son, cuánto saben de anime y manga, con cuales personajes se identifican más, etc. Es por ello que, atendiendo sus demandas, iremos integrando test, cuestionarios y trivias para todos ustedes.

Comenzaremos con este pequeño test para que ustedes descubran la verdadera esencia y personalidad de su media naranja a través de los personajes de la gran serie de Inu Yasha.

Concéntrate, no hagas trampa viendo el final del test y di la verdad, pues del resultado de tus respuestas sabrás a qué atenerte...



¿CUÁL SON LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS EN LA PERSONALIDAD DE TU CHAVO (A) IDEAL?
a) Lo enojón(a) y guapo(a).
b) Lo cariñoso(a) e inteligente.
c) Lo confiable y depravado(a).
d) Lo valiente y reservado(a).
e) Lo inexpresivo(a) y arrogante.

¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE ÉL O ELLA?
a) Lo tragón(a).
b) Lo sincero(a).
c) Lo astuto(a).
d) Lo serio(a).
e) Lo guapo(a).

¿CÓMO ES TU MUÑECO(A) CUANDO CHARLA CONTIGO?
a) Despistado(a) y con poco tacto.
b) Algo cursi e impulsivo(a).
c) Serio(a) y noble.
d) Algo melancólico(a) y reservado(a).
e) Tranquilo(a) y seguro(a) de sí mismo(a).

¿POR LO REGULAR, CÓMO TE GUSTA QUE SEAN LOS PASEOS CON EL AMOR DE TU VIDA?
a) Un reverendo relajo.
b) ¡Como irse de pinta!
c) Muy divertidos.
d) Discretones, sin muchas pretensiones
e) Tranquilos, sin borlos.

TU RANA O SAPO QUE BESAS CREES QUE PERTENECE A ESTE TIEMPO O A OTRO CUANDO:
a) Posee dos personalidades distintas (una linda y otra no tanto).
b) Se distingue con vestimenta de alguna institución académica.
c) Viste con trajes parecidos al personaje de la gran frase "Qué mello".
d) Su vestimenta te sorprende más que una "tortuga ninja".
e) Él o ella con cualquier atuendo se ve súper…

A TI TE ATRAEN LAS PERSONAS CON:
a) Mal carácter y noble corazón.
b) Sentido de la responsabilidad.
c) Sentido del humor y ganas de conocer gente.
d) Seriedad y belleza.
e) Carácter frío y belleza de modelo.

TU BOMBÓN MANTIENE UNA BUENA RELACIÓN CON:
a) Algún objeto que le da alguna virtud.
b) Alguien a quien le enseña a quitarle algunos defectos.
c) Todo lo que hay su paso.
d) Algún animalito en especial.
e) Los rostros angelicales de los pequeños.

¿CUÁL ES SU TÁCTICA CUANDO ESTÁN JUNTOS?
a) Ser terco(a) y noble.
b) Ser apasionado(a) y delicado(a).
c) Ser carismático(a) y coqueto(a).
d) Ser valeroso(a) y fuerte.
e) Ser frío y cruel.

CUANDO LE VES PASAR, TÚ PIENSAS:
a) "Ojalá fuera menos gritón y mandón (a)".
b) "¡Es tan insensible!".
c) "¡MAMACHIIIIIITA!".
d) "Si no fuera tan, pero tan fácil de conquistar…".
e) "Si me quiere, que me conquiste, yo no estoy para rogar…".

LA PRINCIPAL MISIÓN DE TU NIÑO(A) ES:
a) Encontrar una sola personalidad.
b) Guiar a su pareja y reencontrarse con su lugar de origen.
c) Conseguir que su descendencia continúe.
d) Desquitarse de una mala jugada.
e) Lograr poseer algo que no le pertenece

Y TU PRINCIPAL DESEO CON ÉL (O ELLA) ES:
a) Que aprecie tu comida.
b) Que no te dé tantas órdenes.
c) Que por fin te diga que sí.
d) Que le baje a lo mujeriego (o coqueta).
e) ¿Yo preocuparme por una pareja? ¡Ni loco(a)!

Suma las letras a, b, c, d y e. Observa en dónde obtuviste más, es decir, la mayoría de una letra en particular y descubre cómo es tu corazón azucarado en realidad. Podría ser todo un demonio y tú sin saberlo.

MAYORÍA DE A:
Inu Yasha
A primera vista caes redondita a sus pies, ya que es tan apuesto que su belleza te encantará; sin embargo, lo gruñón, terco e insensible nadie se lo quita, o sea que tendrás que luchar por todo esto que aparenta. Porque en el fondo es un tragón y un buen tipo. Además de que cuenta con algún objeto querido como una espada que tiene un poder impresionante.

MAYORÍA DE B:
Kagome
Es la pareja perfecta que cualquiera quisiera tener. Es bonita, inteligente y cariñosa. Además te ayudará siempre que te encuentres en apuros con las tareas porque es muy buena en la escuela (nada más es un poquito gruñona). Si conocen a alguien del sexo opuesto con estas señas díganme dónde lo encuentro, ¿no?

MAYORÍA DE C:
Miroku
Esta relación te hará pasar por algunos tormentos, pues tu amorcito es medio mujeriego y pervertido; sin embargo, lo guapo, carismático, serio y valiente harán que te quedes con él. A como dé lugar buscará que su descendencia siga vigente. Posee la virtud de tener una reliquia que jala todo lo que hay a su paso.

MAYORÍA DE D:
Sango
Con este tipo de pareja siempre te sentirás protegido pues es una buena peleadora que te defenderá de tus enemigos, además de ser valiente, es bonita, femenina, seria y cariñosa, pero sin excesos. Y siempre cuenta con alguna mascota. En este caso, Sango posee a Kirara, una enorme bestia sagrada parecida a un gato.

MAYORÍA DE E:
Sesshomaru
Si te gusta la arrogancia, seriedad y seguridad que pueda tener alguien, es la pareja que te podría interesar ya que además de ser apuesto es tranquilo, aunque algo inexpresivo, pero no te preocupes, esta última característica de tu bombón se la puedes ir quitando, y al ratito no te cansarás de escuchar todas esas palabras que quieres que te diga al oído.

CONEXIÓN OTAKU

¡Hola a todos! A partir de este número la sección de Amigos por Correspondencia cambia de nombre por Conexión Otaku, aquí podrán poner sus datos para tener amigos otakus como ustedes, además de presentar sus clubes de fans, páginas personales y grupos en Internet. Me alegra bastante que cada vez sean más los lectores que desean tener contacto con Otakus de toda la República. Recuerden poner muy claros sus datos para que aparezcan en esta sección, ya que si falta alguno no podremos publicarla (tú siempre tan fijada). Y tú siempre tan metiche, Goji. Aquí van las direcciones de los amigos por correo de este número.

Si deseas ver tu página o club, envíanos tu dirección a: conexionmanga@editoposter.com Aquí te lo publicamos.

AMIGOS POR CORRESPONDENCIA

VIRGINIA DÍAZ CAPISTRÁN
A nuestra amiga le gustan las series yaoi como Yami no Matsuei y entre sus series favoritas están Ruroni Kenshin, Card Captor Sakura y Wolf´s Rain.
Calle 16-D. a.v. 23 s/n
Fracc. Jardines de San Dimas
Córdoba, Veracruz
C.P: 94570

JULIO CÉSAR EPIFACIO GARCÍA
Sobre tu duda, Julio, es un poco dificil conseguir VHS de Evangelion. Él le manda saludos a todos sus amigos y como al parecer quiere tener muchos más, aquí ponemos sus datos.
620 Sur x 41 y 43 L.2
Col. Salvador Alvarado. Sur II
Mérida, Yucatán
C.P: 97196

GABRIELA ORTEGA GONZÁLEZ
A nuestra amiga le gustan series como Lain, Bakuretsu Hunters, Sakura Wars y Angelic Layer, es una gran amiga por correspondencia y quiere tener aún más amigos.
Calle Nuevo León. Mz. 9 Lt. 11.
Col. Desarrollo Urbano
Del. Alvaro Obregón
México, D.F.
C.P: 01290

HÉCTOR HUGO VALADEZ PÉREZ
Él tiene gustos variados, ya que le encantan tanto las series de chicas mágicas como: Sailor Moon, Card Captor Sakura y Digi Charat, como series de acción como: Dragon Ball, Zenki y Slam Dunk.
Belisario Domínguez # 2260-A
Colonia Esperanza
Guadalajara, Jal.
C.P: 44300

NATALIA GERVACIO LIBRADO
Natalia y Perla son dos amigas que mandaron juntas su carta, ambas están que ¨derrapan¨ por los chicos guapos de la serie X-1999 (como el papacito Sorata Arisugawa), y quieren contactar a otros Otakus que compartan sus gustos.
Calle Ricardo Flores Magón
Mz. 116 # 10. Col. Sn. Miguel Teotongo
Del. Iztapalapa
México, D.F.
C.P: 09630

PERLA VILLAFUERTE BERRUM
Calle Lázaro Cárdenas
Mza. 2 # 17. Col. Sn Miguel Teotongo
Del. Iztapalapa
México, D.F.
C.P: 09630

CLUBES DE FANS.

OTAKUS NEKO´S FAN CLUB.
¿Te sientes extraterrestre porque te gusta el anime y el manga? ¿Quieres conocer gente que, como tú, gusta de esta fabulosa afición? Este club acaba de abrir sus puertas para todos ustedes. Para formar parte de él no necesitas pagar inscripción o mensualidad, todo se decide por votación. Si deseas inscribirte, pide tu solicitud al teléfono 91512918. después de las 16:00 hrs., o asiste a:
Calle 12 #393 Col. Esperanza Cd. Neza Edo. de Mex. (Te queda el Metro Sta. Martha Acatitla, toma Combi Estadio Neza 86) o envía un e-mail a:
temasimportantes@hotmail.com
asuntoimportante@msn.com
supernaraku@hotmail.com

AA MEGAMISAMA FAN CLUB MÉXICO
Ya les hemos hablado de este club en nuestros números anteriores, si quieren contactarlos, ésta es su página: http://groups.msn.com.lacasademorisato.html. Aquí hallarán no sólo grandes amigos, sino un buen lugar, ya que ellos son quienes han organizado durante todo abril una serie de conferencias en la zona centro, las cuales pronto reseñaremos en tu revista favorita.

PÁGINAS PERSONALES:

HTTP://GROUPS.MSN.COM/FANFICSWORLDANIME
Página de un grupo de chavas muy talentosas que invitan a todo el mundo a participar en sus categorías. La página ya cumplió un año y está de celebración. Si deseas colaborar con fanfics o historias propias, leer fanfics o pasar un buen rato, te la recomendamos.

Conexión

LA PÁGINA DEL LECTOR

Recibí esta colaboración en mi e-mail y me pareció interesantísima. Tanto, que se las dejo para que la aprecien.
Nota para el autor: envíame tu nombre para publicarlo.

Por: Tauro Aldebaran
axelrabanal@hotmail.com
http://groups.msn.com/LosCaballero
Zodiaco2/hipermito2.msnw

SAINT

EL HIPERMITO DE SEIYA

La mitología de Saint Seiya es una especie de mitología revisada y corregida por Masami Kurumada a partir de la mezcla eficaz de todas las mitologías (principalmente la griega), leyendas o religiones existentes en el mundo. Una mitología independiente que contribuye a la comprensión del universo de Saint Seiya. Esta cronología fue publicada en un artículo escrito por Kurumada en la revista Cosmo Especial (de Shueisha), consagrado al manga de Saint Seiya.

EL INICIO DEL UNIVERSO

Al comienzo de los tiempos sólo existía la nada. Entonces ocurrió La Gran Explosión (The Big Bang), el nacimiento de un universo en constante expansión. Un día, el Gran Maestro, símbolo del poder espiritual, se reveló al mundo. Un relámpago se extendió por el Cosmos, dándole un alma a todo lo que tocó. Ésta es la explicación, según los creadores de Saint Seiya, de la influencia de las estrellas en el destino de los humanos: éstas no son cosas sin vida, pero en espíritu ellos se comunican con nosotros. La Hiper-Mitología dice que todo hombre que logre unir su alma con el Gran Maestro se convertirá en un dios. Éste fue el caso de Buddha, quien alcanzó el Nirvana después de años de meditación, o de Jesucristo, encarnación de su propio padre.

LA EDAD DE LOS DIOSES

Sólo existen tres dioses que no tienen ninguna conexión humana, sino espiritual: Gaia (la tierra), Uranus (el cielo) y Ponthos (el océano). Zeus, Hades y Poseidon fueron los tres primeros humanos en alcanzar al Gran Maestro logrando ser adorados y convertidos en dioses. Ellos se atribuyeron y asumieron el control de la Tierra, del reino de la muerte y de los océanos. Por su dominio del Arayashiki, estos dioses han recibido un alma inmortal, pero sus cuerpos siguen siendo mortales. Por ello deben reencarnarse regularmente en un cuerpo (la media en Saint Seiya es cada 250 años aproximadamente) y alcanzar al Gran Maestro de nuevo. Por esta razón Saori Kido no despertó a Atenea sino hasta que le fue dicha la verdad, y cuando ella se sintió lo suficientemente madura como para usar su cosmos, justo antes de la batalla en el Santuario, Julián Solo no despertó a Poseidón hasta el penúltimo capítulo de la serie; y no olvidemos a Shaka, cuyo nombre habla por sí mismo: él es la reencarnación de Sakyamuni, el primer Budhha, quien fue el primero en alcanzar el séptimo y octavo sentidos. Es por ello que en el manga se le conoce como el caballero más cercano a los dioses (kami ni mottomo chikai otoko). Además, es el caballero más erudito sobre las anteriores guerras sagradas.

En Saint Seiya no hay pistas de Zeus; sin embargo, está presente. La leyenda dice que un día desapareció dejando a Atenea la protección de la Tierra en su lugar. Se dice, igualmente, que comprenderemos el sentido de la vida el día que conozcamos las razones de su partida. En todo caso, en el manga, aunque no se diga, está claro que Zeus se ha reencarnado... en Mitsumasa Kido, el abuelo de Saori, origen de la Fundación Graude. Después de ocuparse de la pequeña Saori, ha desaparecido de nuevo para reinar en los cielos, como podemos constatar al ver a Saori contactar con él en el planetario. Además, Mitsumasa, como el famoso dios de dioses, es un mujeriego. ¿Quién más habría sido capaz de seducir y fecundar a una centena de mujeres en algunos meses?

LAS BATALLAS SAGRADAS

Las guerras entre los dioses son conocidas como Batallas Sagradas. El primer dios que se sublevó contra otros fue Poseidón. Determinado a conquistar el mundo entero, él reunió a los mejores guerreros de los siete océanos, los nombró sus Generales del mar (en japonés "Marinas") y les otorgó sus Escamas (Scales), armaduras de origen desconocido cuyas formas inspiraron a los monstruos míticos como las sirenas, Scylla o Kraken. Éstas fueron hechas de Orichalcum, un metal que, de acuerdo con la leyenda de Selenian, vino de un meteoro proveniente de Saturno que cayó a la Tierra y se estrelló en la Atlántida hace muchos años; cualquiera que usara armas forjadas de este metal sería invencible. La guerra estalló y la Tierra fue atacada. Los guerreros (llamados caballeros) de Atenea, diosa griega de la sabiduría, fueron rápidamente derrotados, aun así, la diosa rehusó permitirles usar armas. Todos sus guerreros fueron destruidos uno por uno, sólo quedaron jóvenes muchachos para salvar el mundo (en conmemoración a esto sólo se le permite a adolescentes ser aspirantes a caballeros). Atenea no desea verlos sufrir, así que decide equiparlos al menos con armaduras. Entonces llamó a los alquimistas localizados en el continente Mu, llamado Lemuria, ubicado en medio del océano pacifico, para crear estos ropajes (así son llamadas las armaduras) y diseñó las armaduras inspirada en las imágenes que vio en cada una de las 88 constelaciones celestes. Así, un caballero debe estar en armonía con las estrella que inspiró su armadura para que pueda llevarla y usarla. Es por ello que nadie puede usar una armadura dorada que no coincida con su signo Zodiacal (fue una verdadera suerte que Seiya haya nacido en Sagitario al igual que Aioros, su guía espiritual). En lo referente a la estructura de las armaduras, estos ropajes se hicieron de Orichalcum (al igual que las escamas de Poseidón), pero también de Gammanium, una aleación desconocida y del polvo de estrellas que proviene del Gran Maestro, el cual da vida a las armaduras; Mu el Dorado de Aries usó este polvo de estrellas en dos ocasiones para fortalecer las armaduras de los Caballeros de Bronce. Mu y Kikki son los últimos descendientes del pueblo de Mu, ya que el mítico continente donde vivían fue destruido en otra batalla sagrada, en la cual pelearon los Caballeros contra los Titanes, estos seres fueron los causantes de La Gran Explosión y probablemente vinieron a la tierra por la voluntad de Hades.

El poder de los ropajes de los Caballeros depende de su categoría; estas armaduras se dividen en tres clases: existen 12 arma-

sDel-

duras doradas (para 12 Caballeros, quienes representan los signos del Zodíaco); 24 armaduras de plata; 48 armaduras de bronce y 4 armaduras de origen desconocido. Ellas pueden regenerarse por sí mismas cuando han recibido un daño que no sea muy grave. Su curación es más rápida si son guardadas en su caja, la cual siempre llevan los Caballeros en su espalda.

Con la ayuda de sus armaduras, los Caballeros logran rechazar a los Generales al reino de los océanos. Un Poseidón furioso reúne a sus guerreros en un templo gigantesco ubicado en la Atlántida. Atenea envía allí a ocho Caballeros para que destruyan el templo de Poseidón, ellos acaban con los Generales Marinas y aprovechan para hundir el continente entero en las profundidades del mar. Después de esto, la diosa encerró el alma de Poseidón en el polo norte y envió algunos Caballeros para que la custodiaran. (Estos caballeros eventualmente se olvidaron de sus orígenes y en el futuro se convirtieron en Los Guerreros Azules, quienes pelearon contra Hyoga en el Vol. 13 del manga; además, fueron los prototipos de los Guerreros Divinos de Asgard en el anime). De vuelta con Poseidón: su siguiente reencarnación estableció un nuevo templo muy cerca de Cabo Sunion, en Grecia, en el fondo del Mar Mediterráneo (es por ello que el Pilar Central representa este mar).

UNA LEYENDA HA NACIDO

Después de siete generaciones, Atenea construyó doce templos en un lugar situado en Atenas al cual llamó "Santuario". Los siguientes periodos fueron caóticos, durante los cuales la diosa y sus caballeros tuvieron que pelear contra los Gigantes (en la batalla de Gigantomaquia). La propia Atenea tuvo que intervenir para derrotar al ultimo de ellos, Encélade, encarcelándolo en Sicilia. La misma leyenda dice que Etna es el agujero por el cual se canaliza en soplo de fuego del Gigante. Según otra leyenda, el prisionero de Etna no era Encélade, sino Typhoon, quien fue derrotado anteriormente por Zeus. Después de esta lucha, se batalló contra el Dios Ares, amigo de Hades. Esta pelea fue una de las más difíciles. Ares, respaldado por sus cuatro ejércitos de Berserkers (nombre de sus guerreros), llegaron a hacer dudar a casi todos los 58 caballeros en actividad que existían en esa generación. La diosa tuvo que decidir, por primera y última vez, antes del comienzo de la serie de Anime, permitir que el Caballero de Libra usara las armas de Orichalque que son parte de su armadura; así, los Caballeros lograron derrotar a Ares y enviarlo al mundo de Hades; esto tal vez causó el primer conflicto indirecto entre Hades y Athena.
La tierra tuvo paz por algunos siglos. En una epoca más contemporánea, se descubre la existencia de un verdadero infierno sobre la tierra, la Isla de la Reina Muerte (Death Queen Island), en medio del Océano Pacífico, en la línea del Ecuador. Se trataba de un área rocosa del antiguo continente de Mu, donde se guardaron los primeros prototipos de armaduras negras, creadas por alquimistas renegados a Atenea. Estos ropajes son muy fuertes, aun cuando no son reconocidos oficialmente por la diosa como tales. Esta isla se convirtió eventualmente en el futuro en el lugar al cual irán todos los hombres que no lograron convertirse en caballeros, debido a que allí podían obtener una armadura fácilmente. La diosa decidió enviar allí a un Caballero para que nadie pudiera salir de esa isla; tenía que ser alguien fuerte, pero no muy importante en el funcionamiento del santuario, ya que tendría que quedarse allí para siempre. Los siguientes Patriarcas enviaron allí a sus más crueles hombres y se les colocaron máscaras en señal de castigo por sus crímenes. El padre adoptivo de Esmeralda, y maestro de Ikki, era uno de ellos.

Los alquimistas renegados no tenían suficiente conocimiento ni tiempo, debido a que su continente se hundió poco tiempo después, para producir más que copias de simples armaduras de bronce; sólo pudieron hacer las armaduras de Andrómeda, Cisne, Dragón, Pegaso y múltiples armaduras del Fénix, ya que era la más facil de copiar. Además, Ikki fue el primer hombre en la historia en obtener la armadura de Fénix. Ningún Caballero de Bronce había tenido antes suficiente cosmo-energía para canalizar la energía del Fénix.

EN CAMINO HACIA HADES

1743: en plena era de la Ilustración, el príncipe de la oscuridad regresa a la tierra... Hades declara abiertamente la guerra a toda la humanidad. Con la ayuda de su ejército de 108 espectros, todos revestidos con sus armaduras negras de la tinieblas, las sapuris (nombradas así en referencia a los trajes que se ponían a los muertos en la Grecia antigua), Hades prefería observar de lejos el mundo que tanto deseaba conquistar. En su espera influenciaba a los otros dioses inspirándoles la idea de debilitar a la tierra.

230 años antes del nacimiento de Saori, Hades intentó por primera vez invadir el Santuario de Atenea y produjo la batalla más sangrienta de la historia de los Caballeros. En ese tiempo 79 armaduras tenían dueño, fue el número más alto que alguna vez se alcanzó; sin embargo, casi todos ellos fueron derrotados por los guerreros de Hades. Sólo dos Caballeros Dorados sobrevivieron a esta terrible batalla: Shion de Aries (otro descendiente del pueblo de Mu) quien fue designado por Atenea como nuevo Gran Patriarca un tiempo después (el mismo que será asesinado por Saga dentro de unos 230 años) y Dohko de Libra, el futuro maestro de Shiryu, a quien Athena le ordenó custodiar desde lo alto de la cascada de los cinco picos en China la entrada del reino de Poseidón y torre en donde había encerrado las almas de los 108 espectros de Hades. Para permitir a Dohko cumplir su misión al máximo tiempo posible, le ofreció el don del Misopétha-Ménos, que disminuye las pulsaciones del corazón a 10.000 por año. Dohko camufló su cuerpo joven en su vieja coraza, para salir en el momento adecuado. La longevidad de Shion es una incógnita.

Hades volvió en 1973 a tomar venganza, esperando reencarnarse en el cuerpo de Shun e invadir nuevamente el Santuario, pervirtió con la ayuda de Ares el alma de Saga de Géminis; el más destrozado e influenciable de los Caballeros de Oro, quien intentó tomar el control del Santuario para preparar la llegada de Hades, un proyecto que los caballeros sin saberlo impidieron se llevara a cabo. Esto puede verse en el último capítulo de la Saga del Santuario.

El día en que los espectros invadan el santuario para destruir a Atenea se acerca... muchos de nuestros valerosos caballeros morirán en esta inminente batalla, pero ellos harán lo que sea necesario para proteger a la raza humana y su valor y coraje los convertirá en dioses.

Bueno, espero que hayan disfrutado la historia, de aquí en adelante comienza la serie de anime y manga de Saint Seiya que todos conocemos, ojalá que estas líneas les hayan aclarado algo acerca del verdadero origen de Saint Seiya.

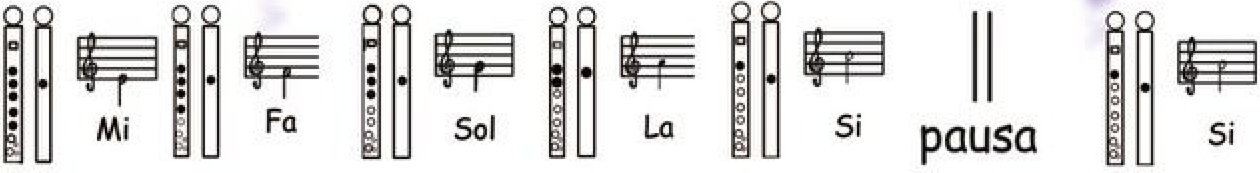
TOMANDO NOTA

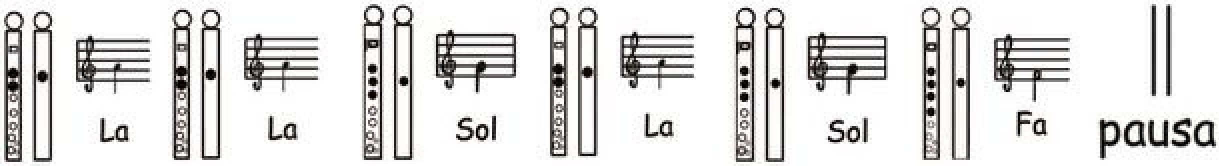
POR: EVELYN V. RIVERA

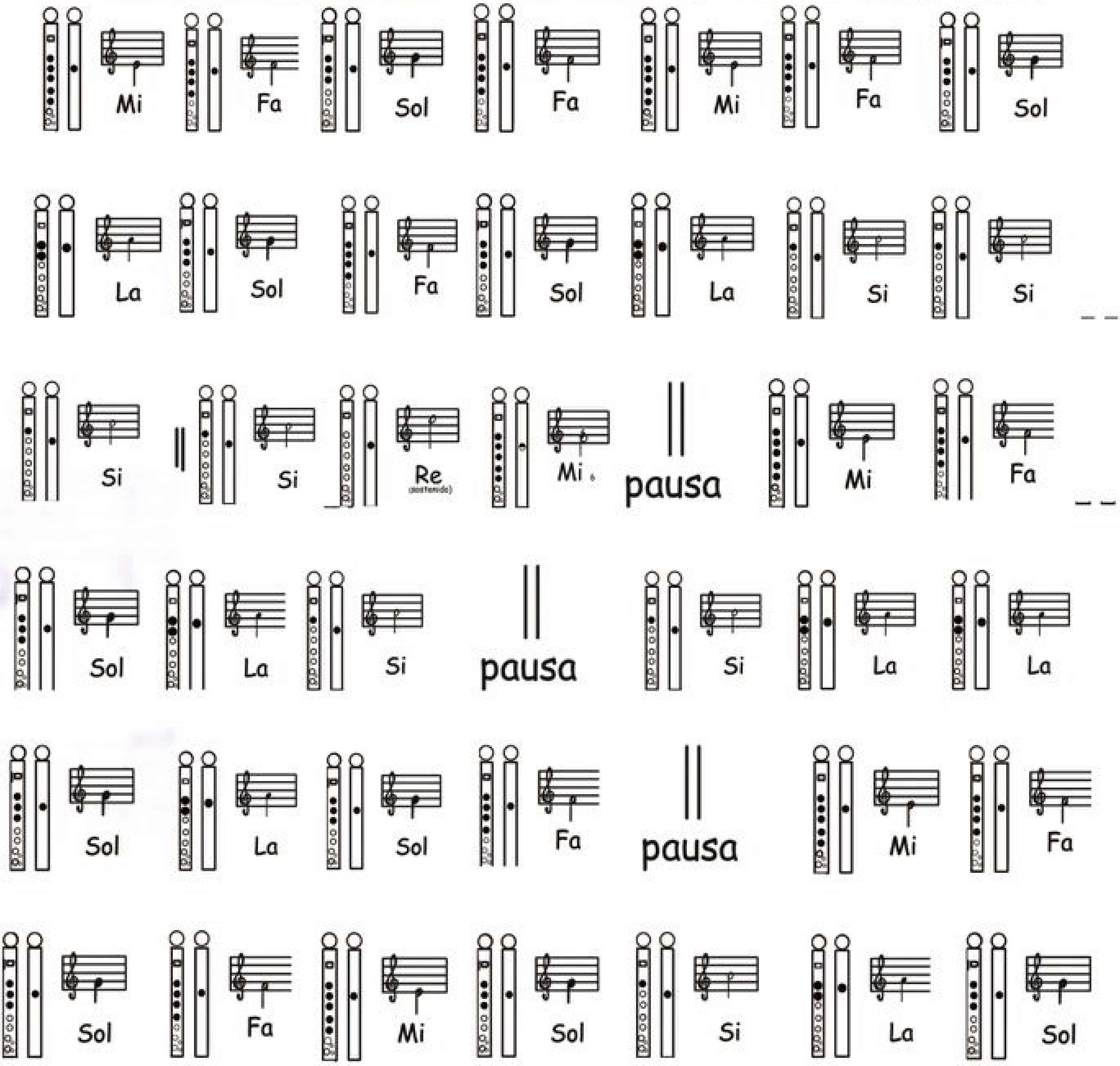
Esteeee... hola. Les doy la bienvenida a esta nueva sección de la revista Conexión Manga, en la que les presentaremos las partituras musicales de sus canciones favoritas del anime. Y no crean que va a ser algo acá, bien pesado o difícil. Para nada, les presentaremos partituras para flauta dulce (Sí, la que vemos en la secundaria) o, si nos lo piden, para guitarra. Pero no nos apresuremos mucho, comencemos con la canción que a todos nos encanta: ¡Pegassus Fantasy, la entrada de los caballeros del Zodíaco! (¿A poco no es lindo Shun?) Bueno, que la disfruten.

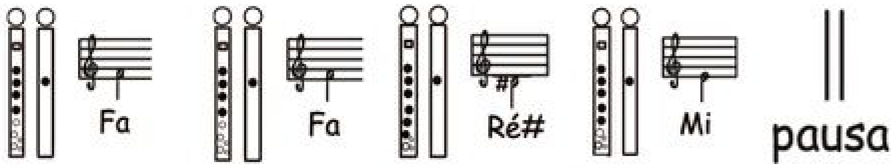
ACLARACIONES: Comenzaremos leyendo de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. El diagrama indica los orificios que deben tapar y a la derecha viene el nombre de la nota que están tocando. Si tienen dudas, escriban a nuestro correo, gracias.

FANTASÍA DE PEGASO









Por la extensión de esta canción, tenemos que dejarla por hoy, continuaremos en nuestro próximo número con el coro y el final de Fantasía de Pegaso. ¡Hasta pronto!

Buzón BU

¡Hola a todos! Antes de comenzar quiero informales a todos aquellos que quieren tener amigos por correspondencia que encontrarán sus datos en la sección Conexión Otaku. ¡COOOMENZAMOS!

Indalecio Hernández dice que le gusta cómo Goji y una servidora contestamos las cartas (a fuerzas, si somos la neta). Pelado. Je, Indy dice que aunque le gusta mucho la animación su mayor afición son los cómics de Superman, (Aaargh, un lector de cómics, ¡Mátenlo!). Qué odioso eres. Indy, me alegra que nuestra revista sea de tus preferidas. (Si, ajá. ¿Y entonces por qué termina regalándosela a su sobrina?). Porque la quiere mucho, tarado. (Bueno, pero no te enojes). Sobre tu petición de hablar de DVD's con opción en español, siempre hablamos de lanzamientos como los DVD's de Saint Seiya en español. (¿Y mi Sakurita, cuándo? Grrrr). Ji. Hablaremos más sobre Love Hina como lo pides y, por cierto, nos gustaron mucho los dibujos de Naru que hiciste usando a la costplay Alissa de modelo. (Preséntala, mi chavo). Calma, dragón. Chao, amigo Indalecio.

Indalecio Hernández H.
Del. Iztapalapa. Edo de Mex

Aylen Azeneth Flores -alias Lady Devimoon- nos felicita por el especial de Card Captor Sakura. (Que nos quedó chulo de bonito). Presumido. Ella espera que nos hayan gustado los dibujos que nos mandó. (¿Cuáles?). Goji, ¿te robaste los dibujos? (¡Yo no! Pero el de Shinobu bañándose es mío, ¿eh?). Ay, cínico. Aylen, de tu parte mando saludos a tus amigos Mutenai, P-chan, Susana, Nora y Cecilia. (Que presente a sus amigas, ¿no?). Jumn, no sé por qué ella piensa que eres lindo y te manda muchos besos. (¿Oye, y son de "trompita"?). ¡No! Ejem, Aylen, espero que pronto nos mandes un dibujo a todo color para Galería. (Y que sea de mi Sakurita, ¿síii?). Pedinche. Sayonara, querida Aylen.

Aylen Azeneth Flores
Apodaca, Nuevo León

Jesús Rivas nos pide hablar sobre Digimon Frontier, del cual ya hablamos en nuestro #77 (¡NOOO!). ¡Pero si tú eres fan de Digimon 4, Goji! (Shhhh, no me balconees). Sobre tu comentario acerca del artículo de "Damiselas en Desgracia", nosotros no criticamos este género, sólo damos la información y ustedes sacan sus conclusiones. Lamento que tus dibujos no pudieran participar en la promoción que querías, Jesús, pero recuerda que siempre hay nuevas promociones en la revista. Por último, solo te pido un favorcito... ¡ya no le digas a Goji que esperas ver fotos mías en la revista! (Claro, si quieres verlas visita la página de www.hotangelprincess.com) ¡Goji! (¡Sólo bromeo!). Más te vale. Bye, amigo Jesús, y gracias por tu linda carta.

Jesús Abraham Rivas
San Luis Potosí, San Luis Potosí

Osiris Delgado desea que sigamos por mucho tiempo, ya que siempre hablamos de sus animes favoritos. (Lo dicho, somos la neta, mi chava). Ella nos pide un especial sobre Dragon Ball del cual es súper fan. (Y Angel también, cuando ve en "cueros" a Trunks). ¡Goji! Ella comenta que aunque algunos la consideran infantil por sus gustos, no le importa. (¡Mucho, chava!). Amiga Osiris, tienes razón, cada quien sus gustos y si tú eres feliz, que te valga "gorro" lo que los demás digan. (¡Bien dicho, Angel!). Por último, sobre tu petición de regalarte a Goji cuando ya no lo aguante, lo siento, pero la verdad no podría vivir sin él. (Aunque Osiris dice que si voy a su casa podría ver a Sakura a todas horas, eso está de pensarse). ¿Qué cosa? (No. nada, gulp). Hasta pronto, amiga Osiris.

Osiris Delgado Beristain
México, D. F.

Ramón Aquino comenta que no se decidía a mandar su dibujo pues su estilo es realista y en la Galería sólo ve estilo manga (claro, por eso es Conexión Manga, bartolo). ¡GOJI! A Ramón le gusta Sailor Moon y debido a esto él ha hecho modificaciones a los uniformes de las Sailor Scout, pues le inspiran a dibujar (y a mí me inspiran a ver cuál tiene la falda más corta, aunque tú se las ganas con la micro-falda que traes hoy, Angel). ¡Grosero! Ejem. Ramón, aquí aceptamos todos los dibujos, así que puedes mandar los tuyos, cha vo. (Y más si son de las buenotas Sailor Scout). Pervertido. Ramón, si quieres mejorar tu dibujo, recuerda que lo más importante es que practiques mucho (además de que aquí te vamos a dar tips, mano). Hasta la vis ta, amigo.

Ramón Aquino García
H. Cárdenas, Tabasco

Elisa D. López comenta que aunque apenas nos conoció en el número 60, le fascinó nuestra revista. (¡A fuerzas! Si era el especial de mi Sakurita). Jumn. Elisa nos pide un Especial de Sailor Moon donde incluyamos el final de la serie. Ella colecciona el cómic de W.I.T.C.H. y coincide con Goji en que Will e Irma son muy lindas (toda una chulada). Metiche. Elisa, gracias por tu dibujo de Sakura (el cual me regalño, ¿eh?). Ya lo sé, Goji. Amiga, sobre tu comentario de que te critican porque te gusta el hentai y eres mujer, recuerda que son muy tus gustos, así que ignora a los demás. (Claro, por eso a mí me vale gorro que me llamen pervertido). ¡Eso es porque tú eres un cínico! (Gulp). Sobre tu pregunta, sí existen los dojinshis hentai de Candy Candy, pero son difíciles de conseguir. (Me consta, yo aún ando buscándolos. ¡Compro barato!) ¡Ya basta, Goji! Grrrr. Sayonara, querida Elisa.

Elisa Dafne López Rodríguez
Jardines de Morelos, Ecatepec

Kendy Herrera nos pide hablar de algunas de sus series favoritas. (¿Algunas? Si puso como mil). No exageres, dragón. A ella le gusta Kare Kano, RG Veda y Love Hina. Kendy le manda saludos a su amigo Leonardo Ramírez de Tultitlán, Edo. de México y a todos los Otakus de Mega Yucatán. (¡BOMBA!) Con razón Kendy dice que te calmes. (¡Pero si yo soy la mar de tranquilo!). Sí, ajá. Amiga Kendy, si te gustaron las tiras cómicas de Goji no te pierdas la nueva historieta de Goji, ¡te encantara! Acerca de tu artículo sobre las chavas de Saint Seiya, déjame decirte que nos gustó mucho. (Pues a mí me súper fascinó). De ti, no me extraña. Kendy, esperamos poder publicar tu artículo en la Página del Lector y te agradecemos tus lindos dibujos. Sayonara, amiga.

Kendy Georgina Herrera
Mérida, Yucatán

Marcos Medellín dice que sigamos echándole ganas. (¿Máaaas?). Ay, tú ni hables, flojonote (ji). Marcos comenta que le gusta mucho el contenido de la revista (sobre todo cuando hablamos sobre chavas lindas, ¿verdad?) ¿Y por qué sales con ese comentario? (Porque nos pidió un especial sobre las chicas más lindas del anime). ¡Pero ya! Amigo Marcos, de seguro te gustó el especial de las chicas del anime del #88 y que el sangrón de Goji casi escribió en su totalidad. (A fuerzas, mi reina). Grrrrr. Marcos, hablaremos más sobre Love Hina y Ranma 1/2, como lo pides. (Puro anime con mamacitas, ese chavo es de los míos) ¡Ay, odioso! En fin, chao, Marcos, y gracias por tus padres dibujos.

Marcos Medellín Márquez
Cd. Juárez, Chihuahua

Ana Lilia Medina dice estar muy emocionada porque ésta es la primera carta que nos manda y dice que seguirá comprando Conexión Manga hasta que tenga un montón de años. (¿Ella o la revista? ¡Juar!). ¡Goji, grosero! Ana nos pide hablar más de las Princesas Mágicas y también de Dragon Quest, Guerreras Mágicas y Dragon Ball. (¿Y no quiere también el cafecito en la cama? ¿Faisán asado? ¿Caviar?). ¡Goji! (Ohh, ni te enojes, porque ella dice que se divierte cuando discutimos). Dragoncito chistosito. Amiga Ana, gracias por tus dibujos y de tu parte le mando saludos a tus padres, José y Mariana, y a tus hermanos Mariana, José Carlos y Eduardo. Te agradezco el abrazo que me mandas. (Y yo, el beso que me mandaste, mi reina). Calma, Don Juan. Por último, aunque quise poner tus datos, como lo pediste, fue imposible pues te faltó el código postal, así que vuelve a escribir y pon todos tus datos, ¿si? Sayonara, querida Ana Lilia.

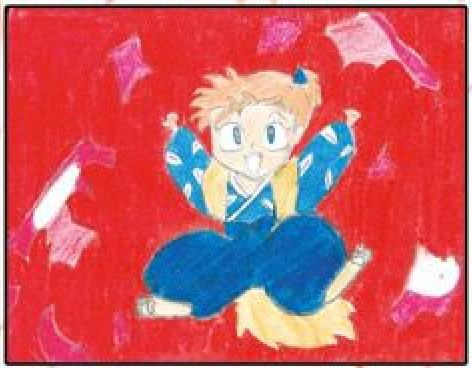
Ana Lilia Medina Hdz.
San Luis Potosí, S.L.P.

GALERÍA

GALERÍA INU YASHA Y KENSHIN

Y para complacer a las fans de la mascota que todas quisiéramos tener, ahora les mostramos estos padrísimos dibujos del lindo ¨cachorrito¨ Inu Yasha y de pilón, chamacos, algunos dibujos del más guapo, precioso y adorable Samurai del anime: my love Rurouni Kenshin. (¿Quéee? ¡Ya les di todo un especial de chavas! ¡Tengo ese derecho!). Recuerden que ahora tenemos más espacio para sus dibujos, así que esperamos sus trabajos.

1. INU SENTADITO
Tsubasa Chan - Veracruz, Ver.



2. ¡SHIPPO!
Isabel Saucedo - San Vicente, Chicoloapan

3. INU Y KAGOME
Paola Gonzáles Orozco - Villa Morelos, Michoacán

4. INU Y KAGOME (EN POSE DE ACCIÓN)
Daniel Alberto Y. Pérez-
Cd. Madero, Tamaulipas

5. INU LUCHANDO
María Inés S. Gonzáles
San Vicente, Chicoloapan

6. INU A BLANCO Y NEGRO
Rosa García Martínez

7. ¡UN CHIBI INU YASHA!
Grecia Ponce
Córdoba, Veracruz

8. EL NUEVO LOOK DE INU YASHA
Xanic S. Castaños Corona
Aguascalientes, Aguascalientes

9. KENSHIN DESCANSANDO
Juan Luis López Navarro
México, D. F.

10. KENSHIN Y SAGARA-SENSEI
Paola Yuritzi S. Ascención
Morelia, Michoacán

11. KENSHIN SOLITO
Gabriela Meza Reyes
Puebla, Puebla

12. KENSHIN DE PERFIL
Gildardo Emmanuel Álvarez Bocanegra
México, D.F

13. KENSHIN DESCANSANDO (OTRA VEZ)
Christian Alejandro Soto Cortés
Morelia, Mich.

14. ¡MI KENSHIN!
Anónimo
(¡Pero gracias por la dedicatoria!).

Fe de Erratas
(O ratas con mucha fe ^_^):

1. En el número 88, apareció un dibujo de la maestra Mizuho Kazami a nombre de Luis Pasos, cuando en realidad es de José Luis Hidalgo Hdez. de México, D. F. Para evitar este tipo de confusiones, por favorcito, pongan su nombre, e-mail y datos detrás de su dibujo, ya que así no hay pierde. ¡Gracias!

2. En el #87 un maldito duende se apropió de la maqueta de Quark de la página 3, desapareciendo los datos del Pokémon Mudkip (juro que sigo sin saber qué pasó), dejando dos veces los de Torchic. (Tal vez el duende era fan del pollito ése o algo así). Gracias y mil disculpas.

CONEXIÓN
MANGA